NOUVELLE FORMULE

PC JEUX

NOVEMBRE 2004

EXCLUSIF !
LA BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU
Seul PC Jeux y a joué !

SORTIE PRÉVUE LE 26 NOVEMBRE !!!

HALF-LIFE 2
PREMIER VERDICT !

NOS SCOOPS
› ACT OF WAR
› STRONGHOLD 2
Les infos que vous ne trouverez nulle part ailleurs !

40 PAGES DE TESTS



TRIBES VENGEANCE
NEXUS
ROME TOTAL WAR
MYST IV
STAR WARS BATTLEFRONT
TOP SPIN
ARMIES OF EXIGO
FULL SPECTRUM WARRIOR...



NOUVEAU !
EXTRA-LIFE

DOWNLOAD, MOD NEWS, CULTURE, E-SPORTS...
DÉCOUVREZ LA FACE CACHÉE DES JEUX !
Unreal Tournament 2004 › Warcraft III
› Counter-Strike Source › Quake III › Tribes...

future france
Media with passion


T 05737 - 81 - F: 6,50 €

GRAND CONCOURS : Plus de 40 jeux à gagner !


"LE PARADIS POUR LES AUTRES,
L'ENFER POUR MOI"
Guadalcanal 1942
EA GAMES
Challenge Everything™*
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Medal of Honor Batailles du Pacifique, You Don't Play You Volunteer, Challenge Everything, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Medal of Honor est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays pour ce qui concerne les produits informatiques et les jeux vidéo. Gamespy et le logo Powered by Gamespy sont des marques commerciales de Gamespy Industries, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™. RCS LYON B 391 974 748. * Relève tous les défis.

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PCJEUX Numéro 81 - Novembre 2004

PC JEUX est édité par Future France, S.A.S. au capital de 3 995 378 euros, immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417. Siège social : 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : **33 (0) 1 41 27 38 38** - Fax : 33 (0) 1 47 27 38 39

Présidente-directrice générale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeurs des magazines : Vincent Alexandre, Xavier Lévy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Directrice générale Finances et Administration : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian

Commission paritaire : 0908K77839
Numéro ISSN : 1284-8611

Prix au numéro : 6,50 euros
Novembre 2004 - Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Abonnements France au **+33 1 46 72 50 89**
Tarif 1 an France (11 numéros par an) : 52,80 E
Tarif étranger au **+33 1 46 72 50 89**
E-mail : futurenet@abocom.fr

VENTE AU NUMERO
Anciens numéros : **+33 1 46 72 50 89**

Imprimé par Didier Québecor, 6, route de la Ferté-sous-Jouarre 77000 Mary-sur-Marne

Distribution : SAEM Transport Presse

REDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38 — Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
Rédacteur en chef : Jean-Pierre Abidal (38 64) (jpabidal@futurenet.fr)
Réseau : Richard Robin (66 06) (richard.robin@futurenet.fr)
Tests : Xavier Lambert (66 34) (xavier.lambert@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Thierry Lanckriet
Premier secrétaire de rédaction : Frédéric Grasser
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt (olivier.delacourt@futurenet.fr)
Rédacteur : René Robelin
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chefs de studio pôle Jeu : Jean-Michel Sabatié, Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro : Cyril Berrebi, Frédéric Brunet, Stéphane Buret, Loïc Claveau, Boris Cuillerier, Thomas Diouf, Hubert Ho, Marie-Emmanuelle Janin, Nadine Jeanne, Marion Jobert, David Le Roux, Graziella Marie, Jean-François Mariotti, Ghislain Masson, Katia Mattioli, Franck Moccozet, Yann Pesenti, Christophe Pottier, Maxime Roure, Socrates, Julien Van de Steene, Florian Viel

LABORATOIRE DE TESTS
Directeur du laboratoire : Jean-François Balaine

PUBLICITE
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 64 70
Chef de publicité : Matthieu Duzan
Responsable trafic : Maguy Edouard (01 41 27 38 12)
Assistante trafic : Natacha Marquis (01 41 27 38 86)

DIFFUSION
Tél. : +33 1 46 72 50 89
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnements : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne

FABRICATION
Directrice de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargées de fabrication : Solenn de Clercq, Bénédicte Escolan

Ce numéro contient 2 CD ou 1 DVD gratuits posés sur la couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

Ce mois-ci...













JP a pété les plombs.

Elle est arrivée !

Vous tenez entre les mains la nouvelle formule de *PC Jeux*. Comme vous pouvez le constater, pas mal de choses ont évolué. Dorénavant, la rubrique Actualités commencera avec les dix jeux les plus attendus. Tous les mois, nous vous fournirons de nouvelles infos sur les titres que vous aurez plébiscités. Mais ce n'est pas tout. Les previews et les tests prennent une part plus importante. Pourtant, la grande nouveauté de cette nouvelle édition est l'apparition de la rubrique Extra-Life. Si elle prend la place de la rubrique Réseau, il ne s'agit pas d'un simple relookage. Plus riche et plus complète, elle vous permettra de profiter pleinement de vos jeux favoris. La section Download vous tiendra au courant des suppléments gratuits, qui augmenteront la durée de vie de vos jeux. Mod News, comme son nom l'indique, est la tribune dédiée aux mods en développement. Quant à Longue Durée, elle nous permettra de revenir sur d'anciens titres dont les communautés sont encore actives. Enfin, Culture et E-Sports vous feront découvrir la face cachée des jeux ! Alors, bonne lecture et au mois prochain pour un numéro encore plus riche en exclusivités et autres nouveautés. Surtout, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques ou critiques.

Jean Pierre Abidal

JEAN-PIERRE ABIDAL
RÉDACTEUR EN CHEF

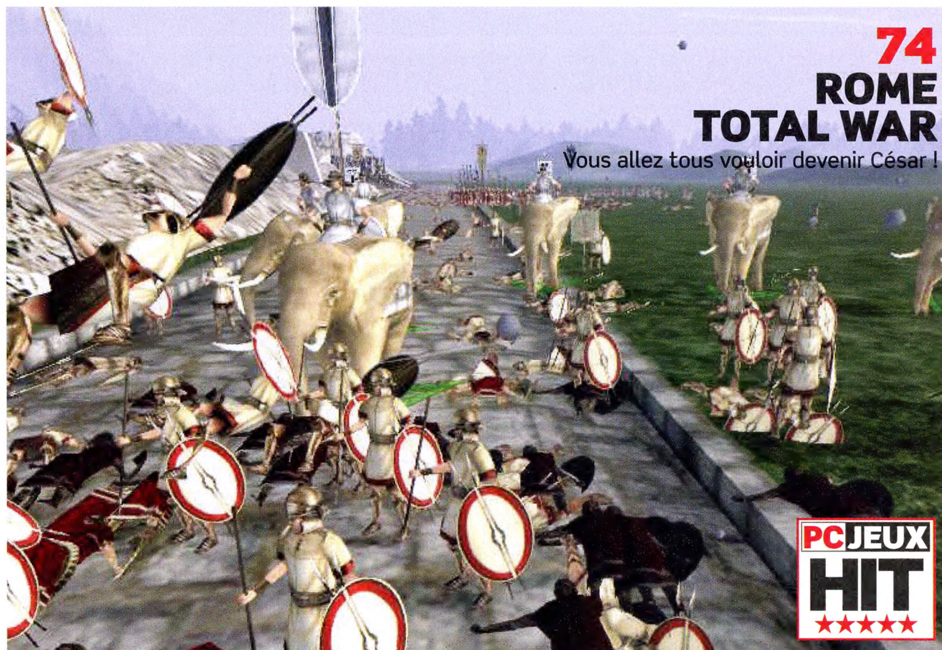
Envoyez vos courriers à
PC JEUX 101/109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Adressez vos mails à
pcjeux@futurenet.fr

Numéro 81 Un mois de novembre extraordinaire

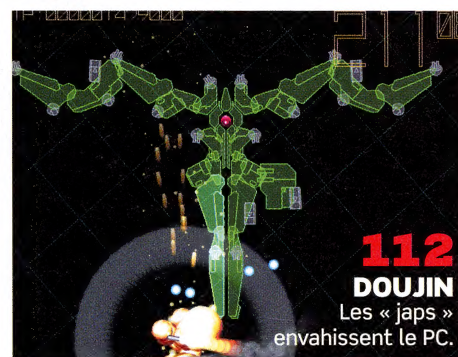
PC JEUX





SOMMAIRE






SUR LES DISQUES *PC Jeux* est plus qu'un magazine. Les articles avec cette mention disposent de bonus sur CD ou DVD.





Retrouvez toute votre énergie avec le nouveau Shampooing Douche Express.

Un parfum frais et vivifiant, une formule enrichie en magnésium* et vitamine C**, pour une peau et des cheveux pleins de vitalité.

Mennen Sport, une gamme complète de douches, de déodorants et de soins pour retrouver votre énergie.



MENNEN SPORT

Pour nous les hommes





Produit Officiel

*gluconate de magnésium **dérivé de vitamine C

NEWS > OPINIONS > SCOOPS > ANALYSES >

Actualit

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.


Maintenant que l'ordre règne, *Half-Life 2* va enfin pouvoir sortir !

1 HALF-LIFE 2 MOTIFS CACHÉS ?

La dernière date de sortie annoncée est le 26 novembre, mais ce n'est jamais que la dixième en deux ans. En fait, derrière cette triste histoire se cache une petite guéguerre entre Valve et son éditeur, Vivendi. Le premier reproche au second de vouloir accaparer la licence *Half-Life.* Vivendi accuse Valve de retarder la sortie de son jeu pour la faire coïncider avec le lancement de sa plate-forme de téléchargement Steam. Pendant que les deux s'étripent au tribunal, nous avons pu y jouer pour vous donner notre premier verdict !

Sortie officielle 26 novembre

Notre avis Le jeu est fini. Qui sait…

2 BATTLE FOR MIDDLE EARTH LA TOLKIENMANIA CONTINUE

Trop beau pour être vrai ! Les mêmes batailles que dans les films sur son PC, on osait à peine y croire. Pourtant, c'est bien le cas. Même la relative simplicité du jeu et de son interface réussit à se faire oublier devant tant de fidélité au film. Gouffre de Helm, Mines de la Moria et siège de Minas Tirith : c'est comme au cinéma. On savait déjà qu'à Noël il faudrait casser sa tirelire pour s'offrir *Le Retour du roi* en version longue. Mais, comme vous le révèle notre preview dans ce numéro, il va falloir y ajouter ce jeu incontournable.

Sortie officielle Décembre

Notre avis Il sera pile à l'heure.


Tant de monde pour un seul jeu. Et si c'était pareil en boutique ?

3 WORLD OF WARCRAFT DE VRAIS TESTS

Blizzard s'est fait une réputation en sortant des produits parfaitement finis en boutique. *WoW* ne devrait pas échapper à la règle. Les bêta-tests peuvent sembler longs à tous ceux qui rêvent d'arpenter Azeroth ou Khaz Modan, mais ils sont exécutés avec une extrême minutie. En témoigne le récent test de charge où tous les testeurs étaient invités à se connecter en même temps pour éprouver les serveurs. C'est donc un jeu vraiment fini qui devrait sortir en fin d'année. La version française risque néanmoins d'être décalée de quelques semaines.

Sortie officielle Hiver

Notre avis Avec ces perfectionnistes de Blizzard, on ne sait jamais.



4 BROTHERS IN ARMS FRÈRES D'ARMES

Les commémorations du soixantième anniversaire de la Libération sont maintenant derrière nous, mais nous n'en avons pas fini avec la Seconde Guerre mondiale. *Brothers in Arms* devrait prochainement agir comme une grosse piqûre de rappel.

és

Plus réaliste qu'un *Call of Duty* (il s'agit d'une histoire vraie, celle du sergent Matt Baker) et plus tactique qu'un *Medal of Honor,* le jeu d'Ubi ne devrait plus tarder. Bizarrement, à part quelques screenshots inédits, le jeu tarde à se dévoiler dans une version jouable.
Sortie officielle Hiver
Notre avis Ça sent le retard !


La Seconde Guerre mondiale comme si vous y étiez.

5 SPLINTER CELL CHAOS THEORY
APPROCHE DISCRÈTE

Après la théorie du chaos, voici la théorie du retard. Le jeu a été décalé de trois mois, officiellement pour pouvoir le sortir simultanément sur PC et consoles. Officieusement, quelques fignolages étaient nécessaires, notamment sur le mode multi. Et un lancement pendant les fêtes n'aurait certainement pas fait trop de bien aux ventes du précédent épisode, sorti il y a moins d'un an. Ubi a retenu la leçon de l'an dernier : pour s'épargner un fiasco, mieux vaut ne pas lancer tous ses bons jeux le même mois.
Sortie officielle Mars 2005
Notre avis Raisonnable, donc possible.

6 VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES
VRAIMENT MORDANT

Cette adaptation du célèbre jeu de rôle sur table entre dans la dernière ligne droite. Maintenant que *Half-Life 2,* dont il utilise les mêmes technologies, est quasiment sorti, c'est à lui de nous faire baver d'impatience. Troika a bien compris le potentiel de son RPG et commence à distiller des infos vraiment concrètes sur le jeu. Ainsi, outre des vidéos et des images, c'est au tour de la bande-son de se dévoiler. Résolument rock et gothique, elle renfermera des morceaux de pointures comme Ministry, Tiamat ou Lacuna Coil.
Sortie officielle Hiver
Notre avis Après *Half-Life 2,* donc pas avant février.

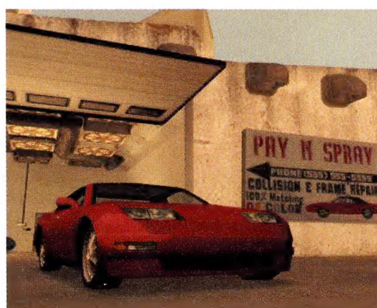

Le problème des vampires, c'est qu'ils ne savent pas manger proprement.

Nous n'en avons pas fini avec la Seconde Guerre mondiale

Sam serait-il prêt à se trouver une place au soleil ?

7 GTA : SAN ANDREAS
GANGSTA & CIE

Alors que le jeu arrive sur consoles, il vient tout juste d'être confirmé sur PC. Une chose est sûre : on aurait tort de le limiter à de simples virées en bagnoles et autres fusillades. *San Andreas,* c'est aussi une ambiance



GAGNEZ UN JEU
SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez ! Vous y gagnerez !

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Élisez vos jeux favoris. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu. Le règlement du concours Sous Haute Surveillance est disponible sur simple demande à la rédaction de *PC Jeux.*

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________

Nom ____________________
Adresse ____________________

Envoyez votre bulletin à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
ou par email pcjeux@futurenet.co.uk

Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le premier gagnant de cette toute nouvelle rubriaque.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

hyper travaillée et cinq fois plus de territoire que *Vice City.* Mais ce n'est pas parce que c'est grand que c'est vide. La région de San Andreas regorge de petits détails et autres trouvailles destinées à vous occuper. La liberté, c'est bien, pouvoir s'en servir, c'est encore mieux !

Sortie officielle Printemps 2005

Notre avis Plutôt cet été, voire plus tard.

8 STALKER SHADOW OF CHERNOBYL LOINTAINE UKRAINE

Le développement de ce FPS venu d'Ukraine s'éternise. Après de multiples revirements quant au concept du jeu, qui est passé du RPG en multi à du FPS en solo, l'heure des fignolages a maintenant sonné. En ce moment, le bêta-test de la partie multi du jeu est en cours.



Au moins, il ne tire pas la langue !



Il devrait être suivi par une nouvelle session, courant novembre, ouverte au public. Vous pouvez donc tenter votre chance et découvrir les alentours de la centrale maudite avant tout le monde. Pour les autres, patience, *Stalker* n'est plus très loin.

Sortie officielle 1er trimestre 2005

Notre avis C'est jouable.

9 BLACK & WHITE 2 QUESTION DE FOI

Maintenant qu'il est débarrassé de *Fable,* Peter Molyneux va pouvoir s'intéresser à ses autres projets. Parmi eux, la suite de *Black & White,* ce jeu où vous incarnez un dieu agissant sur le monde via une créature géante. Le premier nous avait laissés sur notre faim, mais Peter, en bon vendeur, nous promet monts et merveilles pour cette nouvelle aventure. Dans une récente interview, le sieur Molyneux a avoué avoir survendu ses dernières créations. Espérons que ce n'était pas le cas pour ce titre.

Sortie officielle 2004

Notre avis Au mieux, fin 2005.



Ne jamais déranger une bête quand elle est de mauvais poil.

Black & White 2 sera-t-il aussi géant qu'il en a l'air ?



10 QUAKE IV CE N'EST QU'UN DÉBUT

C'est parti pour au moins deux ans d'attente avant que *Quake IV* n'arrive en boutique. Vu les trésors de patience que nous avons déployés pour *Doom 3,* ce n'est pas grand-chose. Mais le temps va être long, d'autant plus que les informations arrivent au compte-gouttes. On sait déjà que c'est Raven Software *(Hexen, Jedi Knight)* qui va développer la bête, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. On sait aussi que le jeu reprend le moteur de *Doom 3* et que, tenez-vous bien, il aura un scénario ! Bon, d'accord ce sera un vague remake de *Quake II* mais c'est un bon départ, non ?

Sortie officielle 2006

Notre avis Suffisamment vague pour y croire.



VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Aujourd'hui... mais demain ?

On pouvait s'y attendre, *Half-Life 2* est premier de ce classement des jeux les plus attendus. Une place qu'il ne devrait pas conserver longtemps, les derniers communiqués l'annonçaient le 26 novembre. Idem pour *La Bataille de la Terre du Milieu,* qui devrait être en test dans un mois. Qui sera le prochain duo de tête ? Qui seront les nouveaux entrants. Réponse en décembre.

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1	*Half-Life 2*	32 %	26 novembre
2	*La Bataille pour la Terre du Milieu*	15 %	12 décembre
3	*World of Warcraft*	13 %	Hiver
4	*Brothers in Arms*	12 %	Hiver
5	*Splinter Cell Chaos Theory*	11 %	Mars 2005
6	*Vampire the Masquerade : Bloodlines*	9 %	Hiver
7	*GTA San Andreas*	4 %	Printemps 2005
8	*Stalker Shadow of Chernobyl*	1 %	Début 2005
9	*Black & White 2*	1 %	2005
10	*Quake IV*	1 %	2006
PRESQUE	*Dreamfall*	1 %	2005

STRONGHOLD 2 *VA ENVAHIR LES PC DE FRANCE ET DE NAVARRE PARCE QUE*
› On a tous rêvé d'avoir son propre château › Il est doté d'une réalisation stupéfiante
› Il comporte des affrontements réalistes

STRONGHOLD 2

Une simple démonstration et vous voilà seigneur féodal !

Pendant quelques minutes, la présentation de *Stronghold 2* par l'équipe de Firefly avait des airs de document/fiction de la BBC… Tandis que certains villageois engrangeaient la nourriture, d'autres s'attelaient à construire des habitations pour les nouveaux arrivants. Quant au maréchal-ferrant, il préparait les bœufs des paysans et les destriers des chevaliers. Mais, comme nous l'a rappelé Simon Bradbury, game designer de *Stronghold 2*, la vie au Moyen Âge ne se limitait pas à ces images d'Epinal.

Au contraire ! C'était une époque sale, les rues jonchées d'immondices et envahies par les rats, qui, d'ailleurs, étaient l'un des principaux vecteurs de maladies… Un aspect que ne passera pas sous silence *Stronghold 2*. Chacun de ces éléments a été intégré au système de jeu. Les immondices s'accumulent, infectent les villageois et les rats qui s'en approchent. Si les humains meurent au contact des germes, les rats, eux, les propagent. Il faudra donc faire appel à un fauconnier pour réduire la menace d'épidémie… Un système de causalité que l'on retrouve en permanence. Si un voleur agit impunément, il fera des émules. S'il est châtié, vos gens seront riches et heureux, ses disciples dissuadés…

Mais *Stronghold 2* n'est pas qu'une simulation de vie de médiéval. C'est avant tout un jeu de stratégie où il faut ériger une forteresse capable de repousser les forces ennemies. Là aussi, Firefly semble avoir tout fait pour nous offrir une expérience hors du commun. La construction des châteaux est simple, complète et efficace. Quant aux batailles, elles sont tout simplement bluffantes.

Ici, pas question d'attaquer les murailles à coups d'épée ou de lance, à moins d'aimer l'huile bouillante ou les rondins enflammés. Seules les armes de siège peuvent venir à bout de ces monstres de pierres. Ce n'est qu'une fois les murs éventrés que les centaines de soldats et autres chevaliers pourront se ruer sur leurs adversaires. Les combats sont âpres et violents, les combattants exploitant les moindres aspects du terrain à leur avantage.

Il est encore trop tôt pour pronostiquer un éventuel succès de *Stronghold 2* mais Firefly a en main tous les éléments pour nous offrir un jeu de qualité, riche, prenant et visuellement impressionnant. Ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre.

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR
Éditeur TakeTwo
Développeur Firefly Studio
Sortie prévue Avril

Scoop !

RECUEILLEMENT ET PRIÈRES
Les moines copient des manuscrits indispensables à l'évolution de votre village.

LES JOIES DE LA MONARCHIE
Tandis que ses hommes risquent leur vie pour protéger le château, le seigneur festoie avec d'autres nobles.

AU CŒUR DE LA FORTERESSE
Dans *Stronghold 2*, les combats se déroulent aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur des bâtiments.

Plusieurs centaines d'unités s'affronteront lors des prises de forts. Une chose est sûre, les armes de siège sont à protéger en priorité.

Rien de tel que quelques séances de tortures publiques pour faire avouer les espions et étouffer les velléités de rébellion.

Pathologic

Une petite ville bien étrange.

Comment lutter contre un ennemi qu'on ne peut pas voir ? C'est la question que pose ce curieux mélange de survival horror, de FPS et de RPG. Il vous propulse au cœur d'une ville perdue quelque part au milieu d'une gigantesque steppe. Autrefois réputée pour ses abattoirs, cette cité vit un peu en dehors du temps et s'est repliée sur elle-même. C'est alors qu'elle est frappée par une étrange épidémie, qui touche tout autant les hommes que les bâtiments. Peu à peu, certains quartiers prennent une apparence lugubre alors que leurs habitants se transforment en de terribles créatures. *Pathologic* proposera trois personnages très différents : un enquêteur gouvernemental un brin violent, un chirurgien à la recherche du secret de son père et une jeune fille mystérieuse aux étonnants pouvoirs de guérison. L'originalité, c'est que vous vivrez une aventure différente pour chacun de ces héros. En effet, pendant que vous en incarnez un, les deux autres vivent leur vie et complotent même contre vous. De plus, la ville sera vivante avec des dizaines de personnages non-joueurs et de multiples factions. Du coup, le déroulement de votre enquête ne sera pas linéaire et dépendra uniquement de vos actions. Les auteurs de *Pathologic* nous promettent une totale liberté d'action et de mouvement dans la ville. Espérons que le secret qui l'entoure sera à la hauteur !



Il sera possible d'entrer dans n'importe quel bâtiment. De quoi faire quelques rencontres !

À RETENIR
Éditeur Buka
Développeur Ice-Pick Lodge
Sortie prévue Début 2005

MORCEAUX CHOISIS
Il a dit...

Peter Molyneux, créateur de *Dungeon Keeper, Populous, Black & White* ou *Fable.*
« Ce qui se passe, c'est que nous essayons d'inclure tout ce dont nous avons rêvé. Dans mon enthousiasme, j'en parle à tous ceux qui peuvent m'entendre, et principalement à la presse. Quand j'évoque ce que nous comptons faire, je dis la vérité et, bien sûr, les gens s'attendent à trouver dans les jeux tout ce que j'ai annoncé. Alors, quand les idées les plus ambitieuses sont modifiées, changées ou même supprimées, il est normal que le public veuille savoir ce qui s'est passé. »
En clair, Peter nous a souvent baladés sur le contenu de ses jeux, mais ce n'était pas fait exprès. Nous voilà soulagés !

Operation Matriarchy

Oubliez la galanterie.

La guerre des sexes va repartir de plus belle grâce à ce FPS, qui est la suite officieuse d'*Echelon,* sorti il y a quelques années. Vous y incarnez un super soldat lâché sur une planète dominée par les femmes. Manque de chance, les demoiselles sont bien loin de l'image habituelle du sexe dit « faible ». Bardées d'équipements biomécaniques et dotées d'une intelligence collective, elles sont même devenues une menace pour les systèmes solaires alentour. *Operation Matriarchy* s'annonce assez classique avec ce qu'il faut d'armes, de couloirs et de monstres en tout genre. Toutefois, il propose une petite subtilité de jeu assez intéressante. Votre personnage peut revêtir des exosquelettes de combat lui donnant une puissance de feu redoutable au détriment de sa discrétion et de sa mobilité. Approche discrète ou passage en force, il en va ainsi de la guerre comme de la drague !

À RETENIR
Éditeur Buka
Développeur MADia
Sortie prévue Début 2005



Ces décors organiques ne sont pas sans faire penser à *Alien* et aux dessins de Giger.

En vrac !

Déluge d'add-on en perspective › *L'Ombre du Phénix*, un deuxième disque additionnel, arrive en novembre pour *Spellforce*. À peu près en même temps, *Escalation* viendra compléter *Joint Operations*. En 2005, ce sont *Les Sims 2* (en début d'année), puis *Chaos League* qui auront chacun leurs extensions.

THE SETTLERS : HERITAGE OF KINGS *VOUS PLAIRA PARCE QUE*
› La partie gestion a été allégée › Les grosses batailles sont plus faciles à mener › Le nouveau moteur 3D est vraiment très réussi › Les petites subtilités, comme les Héros et la météo, valent le détour

UNE GESTION SIMPLIFIÉE
Les aménagements des bâtiments améliorent le rendement, ce qui se vérifie en zoomant : la scierie, par exemple, met moins de temps pour débiter le bois. Pas besoin de tableaux pour s'en rendre compte !

LES GRANDES MANŒUVRES
Les soldats sont regroupés par cinq (quatre sous-fifres et un officier). Chaque soldat a sa spécialité et son adversaire de prédilection, comme les cavaliers pour les lanciers.

TOUS POUR UN !
Le scénario raconte la reconquête d'un territoire par un jeune prince déchu. Les huit autres Héros qu'il va croiser dans sa quête ont tous un pouvoir spécial (sabotage, espionnage ou combat).

Scoop !

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

La série des *Settlers* est dépoussiérée. Il était temps !

D'habitude, les jeux de gestion sont lents et soporifiques. Il faut généralement des heures pour comprendre comment fonctionne l'économie, la levée d'une armée est un casse-tête incroyable et l'interface est conçue pour les surdoués.
Les développeurs de *Settlers* sont venus la tête basse et ont avoué, à Paris, dans les locaux d'Ubi Soft, qu'eux-mêmes s'y perdaient parfois dans les deux derniers épisodes. Ils ont donc décidé de tout remettre à plat et de rendre le jeu plus accessible.

Heritage of Kings devient du coup plus visuel. Les rues grouillent d'activité quand tout va bien, les moines prient dans la cour de leur église, les scientifiques noircissent des tableaux patiemment, les rondins de bois sont débités en tranches, bref, tout est visible d'un seul coup d'œil. Pas besoin d'afficher des tableaux rébarbatifs, il suffit de zoomer sur un bâtiment pour vérifier que tout est en ordre. C'est d'ailleurs très agréable car les graphismes sont vraiment magnifiques. Les villes regorgent aussi de détails sympathiques. La palme revient à ce pauvre péon qui court dans une roue géante à la façon d'un hamster, une invention d'époque, il paraît.
Mais ce sont surtout les guerres qui ont subi une violente refonte. Les unités étant regroupées par cinq pour former des détachements plus faciles à manœuvrer, il n'est plus possible de les diriger séparément. Les grandes batailles deviennent ainsi moins confuses. Il restait encore des problèmes de comportement sur la version présentée, les soldats ne faisant guère preuve d'initiative quand des pillards brûlent et violent à un clic d'eux. Même les Héros ne bronchent pas, alors qu'ils disposent pourtant de pouvoirs spéciaux. Certains peuvent se camoufler, invoquer temporairement des alliés, explorer les environs avec leur faucon ou faire exploser des portions du décor, voire paralyser les ennemis qui sont proches d'eux.
C'est un des gros ajouts de *Heritage of Kings*, avec la météo, la pluie et la neige, qui ont une incidence sur les combats. L'hiver permet de traverser les étendues d'eau à pied tandis que les averses diminuent la portée des armes de jet. Tout cela n'est pas forcément inédit, mais le souci du détail et la simplification des mécanismes rendent ce nouvel épisode des *Settlers* très attirant. Vivement une version jouable pour vérifier cette première bonne impression.

DAVID LE ROUX

À RETENIR
Éditeur Ubi Soft
Développeur BlueByte
Sortie prévue Début 2005



Ground Zero comme terrain de jeu, était-ce vraiment nécessaire ?

Survivor

Catastrophes en série.

On connaissait les films catastrophes, voici les jeux catastrophes. Un concept digne d'une émission de télé sensationnaliste puisque, dans ce jeu d'action à la troisième personne, vous jouerez un héros ordinaire confronté aux grandes catastrophes du XXIe siècle. Il faudra survivre à une explosion nucléaire du côté d'Hiroshima, ne pas imiter Di Caprio pendant le naufrage du *Titanic* ou se frayer un chemin dans les décombres du tremblement de terre de Mexico en 1985. Le jeu poussera le vice jusqu'à inclure les attentats du 11 septembre 2001.

Si on peut remettre en question le bon goût de ses développeurs, *Survivor* promet néanmoins quelques poussées d'adrénaline. Le jeu devrait offrir une liberté d'action dans la lignée de jeux comme *GTA* avec un traitement très « CNN ». D'ailleurs, le spectaculaire et l'héroïsme y seront particulièrement mis en valeur. Ainsi, chaque mission permettra de gagner des points d'expérience en sauvant la vie d'autres personnages. Reste à voir comment l'horreur et la panique liées à ces événements seront abordées. Il serait question d'un mode « Choc d'adrénaline », qui s'activerait pendant les premières minutes de chaque scénario. Le héros y serait alors plus fort, plus rapide, bref, plus digne de faire l'ouverture du journal du soir en direct.

À RETENIR
Éditeur Indéterminé
Développeur Replay Studios
Sortie prévue 2005

Hellforces

Enfer et munitions.

Saviez-vous qu'il reste moins de trente ans de réserves de pétrole ? Que faire après ? C'est la question que s'est posée un savant fou du monde de *Hellforces*. Et il a trouvé la solution : utiliser des âmes comme carburant. Une bonne idée du point de vue de la pollution mais un peu moins au niveau de la société. Les zombies abondent dans les rues et, pire, Baphomet s'est trouvé un corps tout vide à occuper. À défaut de marée noire, ce sont des marées de morts qui ont déferlé sur le monde. Heureusement, quelques chasseurs se sont mis à nettoyer les plages et le reste. *Hellforces* vous propose d'en incarner un, évidemment le plus dangereux. À la manière de *Painkiller*, vous étripez les adversaires par dizaines avec un arsenal délirant comprenant 24 armes différentes. Certes, ce jeu risque de ne pas être bien subtil, mais quel défouloir ! Pour ne rien gâcher, les graphismes sont plutôt jolis avec plein d'effets d'ombres et de textures bien sentis. De quoi s'offrir une belle virée en enfer !


En plus de votre arsenal, vous disposez de gadgets, comme un détecteur de mouvement.

À RETENIR
Éditeur Buka
Développeur Orion
Sortie prévue Début 2005

NC Soft Europe

NC Soft débarque en force.

Vous ne le savez peut-être pas, mais le MMORPG le plus joué au monde n'est ni *Everquest*, ni *Dark Age of Camelot*. Non, c'est *Lineage*, un titre coréen qui réunit plusieurs millions de fidèles au pays du Matin calme. Depuis l'an dernier, ce MMORPG, ainsi que les autres productions de son éditeu,r NC Soft, sont distribués outre-Atlantique. Mais, pour le joueur européen, c'était la croix et la bannière pour obtenir une boîte de jeu, et un compte sur les sites américains.

Heureusement, NC Soft vient d'ouvrir une section européenne du côté de Londres. Elle sera chargée de diffuser ses titres sur le Vieux Continent. Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, ils ont même trouvé un distributeur français grâce à SG Diffusion.

Le premier à ouvrir le bal sera *City of Heroes*, jeu sur les comics dont nous vous avons dit le plus grand bien. Il sortira dès le mois de novembre dans une version entièrement traduite en français. Suivront *Lineage II : The Chaotic Chronicle* et *Guild Wars*, qui, eux, ne seront qu'en VO. Bien évidemment, ces trois jeux bénéficieront de serveurs et d'un suivi européen. Ainsi, il n'y aura plus besoin de se coucher à des heures indues ou de pester contre le lag pour partir à l'aventure.

Contrairement à ce qui s'est passé avec d'autres MMORPG dans le passé, les versions européennes ne subiront pas de décalage par rapport à leurs homologues américains. Les patchs déjà sortis seront donc directement intégrés, et les futures mises à jour se dérouleront en simultané avec les États-Unis.

Pendant ce temps-là, les versions américaines des jeux NC Soft continuent sur leur lancée. C'est notamment le cas pour *City of Heroes*, dont le deuxième add-on gratuit a été mis en ligne courant septembre. Au programme de cette extension bien remplie, on trouve de nouvelles zones et missions ainsi que des adversaires supplémentaires. Mais le gros morceau, c'est l'arrivée des capes, badges et autres effets destinés à mieux personnaliser ses héros. De quoi offrir un jeu encore plus passionnant lors de sa sortie française.



Il ne fait pas bon rencontrer ces hommes de lave... sauf en hiver.

Imperator

Les créateurs de *DAoC* se prennent pour les empereurs des MMOG.

Après le gros carton de *Dark Age of Camelot* un peu partout dans le monde, Mythic est attendu au tournant avec son prochain MMORPG. Annoncé depuis près de deux ans, *Imperator* commence tout juste à se dévoiler avec des premières images assez enthousiasmantes. Quant à son univers, il s'annonce d'ores et déjà passionnant puisqu'il propose une uchronie où l'Empire romain ne s'est jamais effondré. Mieux, il a continué de prospérer jusqu'à l'âge spatial. Le jeu commencera au moment où Rome vient de signer une trêve avec son ennemi, l'Empire maya, mais il faudra attendre 2006 pour jouer un légionnaire de l'espace !






Un univers qui s'annonce plus riche et plus beau que *DAoC*.

En vrac !

Déjà de retour › *Sacred* retourne en boutique sous le nom de *Sacred +*. Il s'agit du même jeu agrémenté de son patch 1.7. Il inclut de nouvelles zones, quêtes et autres petites choses rendant le jeu bien meilleur. Au cas où vous l'auriez déjà, le patch peut être gratuitement téléchargé sur le site d'Ascaron (www.ascaron.org).





Cold Fear

Une mer bien agitée.

Les auteurs d'*Alone in the Dark : the New Nightmare* persistent dans le genre survival horror avec ce jeu prévu pour le début 2005. Comme toujours, il s'agit de placer le joueur dans un environnement clos face à des créatures hostiles. Ici, vous incarnez un garde-côte américain parti inspecter un baleinier russe à la dérive en pleine mer de Béring. Le bateau est plutôt mal fréquenté, et le héros va se retrouver bloqué par une gigantesque tempête.

De coursives inquiétantes en salles des machines ensanglantées, *Cold Fear* joue clairement la carte de l'ambiance pesante. Toutefois, l'action y joue un grand rôle avec des combats nerveux et extrêmement violents. Les adversaires, humains ou non, font preuve d'une vraie intelligence et d'un comportement réaliste.

Le jeu devrait également proposer un scénario bourré de rebondissements destinés à maintenir une tension permanente chez le joueur. Parmi les surprises, il est ainsi question d'explorer une plate-forme pétrolière investie par un bon nombre de monstres.

Même si *Cold Fear* reste pour le moment assez mystérieux, il fait d'ores et déjà preuve d'un énorme potentiel. D'ailleurs, c'est Ubi Soft qui l'éditera. Quand on connaît la qualité des récentes productions de cet éditeur, c'est plutôt bon signe !

À RETENIR
Éditeur Ubi Soft
Développeur Darkworks
Sortie prévue Mars 2005

Pacific Storm

Plus fort que les Têtes brûlées !

La Seconde Guerre mondiale et le front Pacifique n'en finissent plus d'inspirer les créateurs de jeux. Heureusement, ce *Pacific Storm* propose une approche originale. Tout d'abord, il s'intéresse uniquement à l'aspect maritime du conflit. Ici, pas de troupes au sol ou de débarquements, il n'est question que de navires, de flottes et d'aviation. Mais surtout, *Pacific Storm* combinera trois genres : stratégie (vous construirez et déplacerez vos flottes sur une carte globale), RTS (vous jouerez les batailles en temps réel) et, si l'envie vous en prend, simulateur de vol, (vous pourrez à tout moment monter dans le cockpit de l'un des avions impliqués dans une bataille). Chaque type de joueur devrait donc trouver à boire et à manger dans ce titre. Seule inconnue, sa profondeur. À vouloir tout aborder, cette simulation risque de trop survoler son sujet.



À la fois maritimes et aériennes, les batailles risquent d'être chargées !

À RETENIR
Éditeur Indéterminé
Développeur Lesta
Sortie prévue Début 2005

ubisoft entertainment presente
une production sony online entertainment



par les créateurs du jeu en ligne
qui a déjà conquis des millions de joueurs



participez au futur du jeu en ligne et vivez
des aventures qui dépassent tous vos rêves





disponible en novembre 2004



PC
DVD-ROM
SOFTWARE



Course-poursuite effrénée dans les allées défoncées de Cité 17. Plus vite, plus vite !



Ils sont gros, ont de grandes dents et des griffes acérées... mais vous, vous avez le Magnum !



Petit cours d'anatomie express. Parasitées par des aliens, ces créatures n'ont plus grand-chose d'humain.

Une vie à l'attendre...

Half-Life 2

SORTIE FIN 2004

Cette fois, c'est sûr, *Half-Life 2* va incessamment quitter le giron de ses perfectionnistes géniteurs et faire ses premiers pas dans un monde peuplé de joueurs avides, armés d'une poignée d'euros et d'une carte 3D flambant neuve. Ceux-là, déjà adorateurs du premier épisode, n'en finiront pas de vouer un culte au lambda carré, de vénérer cette renaissance de la légende.

Oh, bien sûr, cette suite ne semble pas dénuée de quelques défauts, sur lesquels nous ferons toute la lumière au moment du test. Mais ils sont visiblement noyés dans un tel océan de qualité, dans une telle surenchère d'idées géniales, qu'il est bien difficile de rester de marbre, voire, simplement, de tenir rigueur à Valve de son attitude passée, vis-à-vis des médias comme des joueurs. *Far Cry*, *Doom 3* ? Bien sûr, les FPS divins n'ont pas manqué cette année, et ceux qui, las d'attendre, sont allés fragger ailleurs, ont forcément trouvé le salut. Ce n'est ni l'heure ni le lieu de dire que *Half-Life 2* anéantit purement et simplement ces deux produits. Mais ce que l'on peut déjà affirmer, c'est que la superproduction de Valve offre une expérience de jeu bien différente, apte à marquer l'histoire des jeux d'action, et l'histoire des jeux vidéo tout court.

Une pléiade de scènes totalement cultes

Reprenons. Nous sommes en 1998, et nous nous découvrons en Gordon Freeman. Nouvelle recrue, vous faites vos premiers pas à Black Mesa, un centre de recherche un peu particulier, perdu dans le désert. Votre première tâche ? Placer un bloc d'une matière inconnue sous un faisceau laser, afin qu'il soit analysé. L'expérience capote complètement, et ouvre une faille dimensionnelle entre la Terre et un monde peuplé d'extraterrestres belliqueux, qui se précipitent dans le complexe. L'air de rien, en poussant un simple chariot, vous avez changé la face du monde. Et c'est ce monde mutilé que vous allez explorer dans *Half-Life 2*.

Revoici Gordon. Toujours roux, toujours barbu, et beaucoup moins naïf. Mais toutes ses réflexions cyniques, il se les garde. Gordon ne parle pas, Gordon observe. Il est les jambes, vous êtes la tête. Chaque joueur est libre d'interpréter à sa guise les différentes situations qu'il va vivre. L'introduction, entièrement en vue subjective, sans voix off, donne le ton de ce parti pris, en même temps qu'elle vous permet de découvrir la Cité 17, une ville partiellement ravagée, au profil européen mais peuplée d'immigrants américains. Contrôlée par le Cartel, une coalition mystérieuse s'appuyant sur un bras armé hautement répressif composé de forces spéciales (les Metrocops, au déjà célèbre masque à gaz), Cité 17 est l'un des environnements les plus vivants jamais vus dans un jeu. À peine arrivé, on se retrouve étouffé par l'ambiance malsaine du lieu. La peur des habitants est palpable, mais derrière la crainte du pouvoir en place se terre l'espoir. L'espoir de voir quelqu'un se soulever contre les forces oppressives. Cette personne, c'est vous, évidemment.


SUR LE CD ET LE DVD
Retrouvez les dernières vidéos de *Half-Life 2*.

EN BREF
Sorti de Black Mesa, Gordon Freeman explore une cité européenne dominée par une junte impitoyable.

Gigantesque, lourdement armé et carrément blindé, voici le Strider. Oui, vous pouvez commencer à trembler.



Les personnages, parfaitement animés, débordent de vie. À moins que vous ne les abattiez...

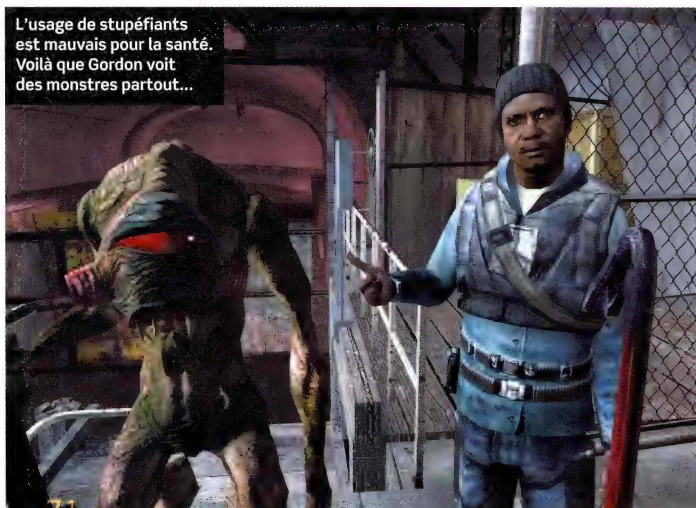
HALF-LIFE 2

Mais l'expérience de Black Mesa ne vous a pas transformé en surhomme. Pour vaincre, vous devrez compter sur l'appui d'alliés, des résistants comme des citoyens ordinaires, et les aider à régler leurs problèmes avant qu'ils ne puissent vous assister dans la résolution des vôtres. Au total, ce sont des dizaines de PNJ qui interviendront à un moment ou à un autre de l'aventure, du simple passant au personnage clé, comme ce bon vieux Dr Kleiner. Tous bénéficient d'une expressivité ahurissante. On ne vous la fera pas : oui, les monstres de *Doom 3* sont plus impressionnants graphiquement. Mais aucun ne possède le petit plus qui fait la différence, cette étincelle de vie qui anime les traits du moindre badaud de *Half-Life 2*. Au point qu'il devient incroyablement simple de s'attacher à un personnage, de fouiller des yeux la foule à sa recherche. Certes, il n'y a pas de blonde platine en robe rouge, mais on a tout de même envie de suivre tous ces êtres pleins de vie et de peur afin de découvrir leur quotidien. Plus simplement, *Half-Life 2* donne envie de poser un instant son gun pour visiter, explorer en parfait touriste curieux, les différents environnements, tous criants de vie et de vérité. Les détritus abandonnés à l'arrière d'un van, les déchets qui jonchent une cage d'escalier, tout est réel, tout est naturel. Bien sûr, la localisation de quelques bricoles surprend parfois, mais l'ensemble reste bluffant de réalisme, sans que l'on ait jamais le sentiment que ce réalisme ait été recherché. On finirait presque par croire que Valve s'est contenté de modéliser dans ses moindres détails un milieu existant.

L'ensemble reste bluffant de réalisme

Le plus fascinant, évidemment, c'est que l'on peut jouer de tous ces détails, que l'extrême précision du moteur physique permet de se livrer aux performances les plus extrêmes. Un outil pour cela : le Gravity Gun. Oui, le lance-roquettes à visée laser est toujours là, tout comme le pied-de-biche cher à un certain ancien rédacteur en chef de *PC Jeux*. Mais la seule arme qui vous sera indispensable, celle qui vous sauvera des situations les plus désespérées, c'est bel et bien le Gravity Gun. Celui-ci permet de manipuler des objets à distance. Deux modes de tir sont disponibles, comme sur la plupart des armes. Le premier vous permet simplement de déplacer tout et n'importe quoi, du léger comme du lourd. Simplement ? En fait, cette fonction est fort intéressante. Imaginez : un bureau traîne dans un immeuble abandonné. Surgit un Metrocop aux intentions clairement hostiles. Plutôt que de gâcher des munitions, vous tirez sur le bureau avec le Gravity Gun et vous en servez comme masse. Vous sonnez le garde une fois, deux fois, trois fois, puis le meuble cède alors que votre adversaire semble clairement mal en point. Que faire des éclats de bois ? Comme ceux-ci semblent particulièrement pointus, il est peut-être temps d'utiliser la fonction secondaire de votre arme, qui consiste en une simple et brutale projection d'un élément sur une cible. En l'occurrence, de vilaines échardes de bois sur un corps un peu trop tendre…

Des situations comme celles-ci, *Half-Life 2* en compte des dizaines. Des instants déjà mémorables, mais qui voisinent avec une pléiade de scènes totalement cultes. Vous aurez ainsi l'occasion de vous battre aux côtés d'une petite troupe de résistants, armés de leur détermination et de quelques outils à la puissance de feu discutable. Face à vous, ou plutôt, partout autour de vous, une colossale armada, composée de troupes régulières du Cartel mais également de quelques Striders. Monstres extraterrestres


L'usage de stupéfiants est mauvais pour la santé. Voilà que Gordon voit des monstres partout…





HALF-LIFE 2

géants à longues pattes, version futuriste et hostile des éléphants de Dali, possèdent deux grands défauts : ils sont à la fois ultrarésistants et très, très puissants. En plus de quelques canons de mitrailleuses qui crachent de mortels projectiles à une cadence infernale, ces créatures venues de l'espace disposent de calibres très lourds qui ravagent les aires de jeu et déchiquettent tous les êtres vivants s'y trouvant. Incroyablement dantesque, ce conflit acharné et parfaitement inéquitable s'impose comme le paroxysme de toute une vie de fraggeur. À l'issue de cette héroïque boucherie, les mains tremblantes et le corps tout entier chargé d'adrénaline, vous ressemblerez davantage à un hyperactif cocaïnomane sous amphétamines qu'à un gentil et paisible petit amateur de chasses au pied-de-biche.

Vos alliés contribuent pour beaucoup au développement de ce stress. On s'est longuement extasié sur le comportement des unités dans *Half-Life*, et on est bien parti pour célébrer de la même façon les choix tactiques de l'ordinateur dans cette suite. Très perspicaces, vos complices n'hésitent pas à vous engueuler si vous ne tenez pas la cadence, vous hurlent de recharger votre arme, s'excusent lorsqu'ils passent dans votre champ de tir. Ça beugle, les balles filent en tous sens, ennemis et alliés tombent dans une apocalypse frénétique qui fait passer pour ternes les plus belles scènes d'action de *Medal of Honor* ! Et de l'action, il n'y en a pas qu'à pied. Adepte de sensations fortes, Gordon explorera les alentours de Cité 17 au volant d'un petit buggy et, de sombres tunnels en héroïques traversées de ponts, la route qui s'ouvre devant lui se pavera, en temps réel, des membres violemment arrachés aux corps d'êtres malfaisants. En vous faisant un peu sortir des limites de la ville, cette promenade motorisée vous fournira également un prétexte pour découvrir des environnements aussi dévastés que techniquement irréprochables. On ne comprend pas tout de suite pourquoi *Half-Life 2* impressionne tant graphiquement. C'est très beau, mais quelque chose fait la différence. Cette petite touche en plus, c'est le soin apporté à la finition des environnements, un souci du détail frisant le perfectionnisme pathologique. Flammes, eau, verre brisé, vous n'avez pas fini de vous extasier sur le soin apporté à la création de ce monde dévasté, un univers dans lequel vous risquez de passer de nombreuses heures d'ici quelques semaines… Car la dernière production a tout du grand jeu, possède toutes les qualités du titre fédérateur et indispensable. Reste à savoir si elle se contentera de frôler l'excellence ou si elle parviendra à transcender son illustre parent.

FLORIAN VIEL

Les balles filent en tous sens

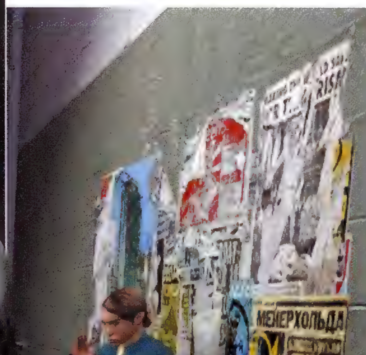
À RETENIR
Éditeur Vivendi
Développeur Valve
Site www.half-life2.com
Gordon ne fait pas les choses à moitié. Superbe, intense, parfaitement mis en scène…

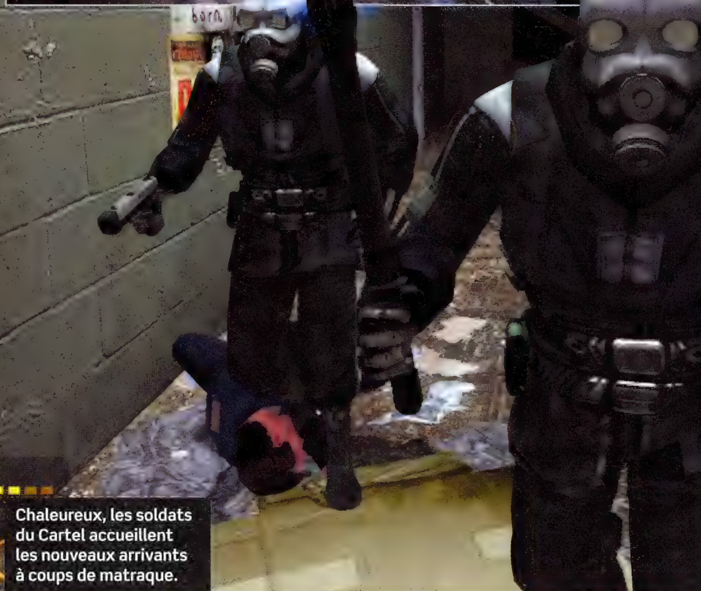
URBAN CHAOS. Libre à vous de prendre un peu de temps pour visiter tous les bâtiments de la région. Caisses, armoires et autres boîtes peuvent être sauvagement éventrées et regorgent de merveilles : medikits ou chargeurs, les pilleurs sont toujours récompensés… Mais gare aux mauvaises surprises, vous n'êtes pas le seul à aimer flâner dans des taudis poussiéreux !



UNIS DANS L'ADVERSITÉ. Les rebelles n'ont pas toujours une bonne tête, mais ils sont prêts à vous prêter main-forte. En plus de vous assister dans quelques gunfights, celui-ci vous donnera quelques précieux conseils et vous indiquera la voie à suivre pour continuer votre aventure.







Chaleureux, les soldats du Cartel accueillent les nouveaux arrivants à coups de matraque.



MÉNAGE RAPIDE. Comme d'habitude, c'est avec de gros pots de pétrole qu'on fait la meilleure soupe d'ennemis. Les qualités graphiques associées aux performances du moteur physique transforment chaque explosion d'un baril en véritable festival pyrotechnique, à consommer en 5.1 de préférence !

KING OF ZE ROAD. Design minimaliste et matériaux de récup, le buggy ne donne pas envie de se payer une virée le samedi soir. Un peu instable, il deviendra pourtant bien vite votre indispensable compagnon de voyage. Notez la présence d'un Gauss Rifle embarqué, une petite arme qui nettoie bien...

ARME PAYSAGÈRE. Le décor ne vous plaît pas ? L'agencement de certaines pièces laisse à désirer ? Grâce au fabuleux Gravity Gun, vous pourrez organiser le monde à votre goût. Déplacer un baril un peu à gauche, bâtir une barricade de caisses ou propulser violemment une scie contre un ennemi, tout est possible !





UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899 708 108** et **www.persomobiles.fr**.

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 NEW 66097
Bruits érotiques 66069
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chasse d'eau 66005
Cri d'horreur Femme 66006
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Explicit lyrics NEW 66087
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" NEW 66078
Vieux téléphone 66026
Voix " Ca va pas la tête ?" NEW 66096
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo ? Qui me parle ?" 66073
Voix "Allo, ici la terre" 66063
Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
Voix "Ca enregistre ?" NEW 66093
Voix "Camarade" 66032
Voix "Comme je suis fort"..."Et beau !" NEW 66095
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Hem, hem... je dérange ?" 66079
Voix "La loi, c'est moi" 66050
Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" NEW 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" NEW 66099
Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché NEW 66102
Vomissements 66023
+90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

5000 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'**écouter** parmi nos 5000 sonneries:

PAR THÈME
Sur le **0899 708 108**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563.
Ou envoyez par SMS le thème au **61211**.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le **0899 708 108** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au **61211**.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine ! Pour la liste des nouveautés, appelez le **0899 708 108**, rubrique sonnerie, ou envoyez **NEW** au **61211**.

SMS+ 61211
0,30 € par envoi + prix d'un SMS

61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr**.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 5000) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au **0899 708 108**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent !

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. **Ex. :** 558189 pour Marie...55818.

RAP, RNB

113 fout la merde 55604
21 questions 54940
94 52049
99 problems NEW 53980
Afrodisiac NEW 52177
Another day in paradise 56083
Antilop SA party 53689
Art de rue M 55607
Assassin de la police 55299
Au summum M 54580
Avant de partir NEW 52187
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Belsunce breakdown M 56612
Bouge cette vie NEW 52100
Break ya neck M 54378
Bright lights NEW 52161
Burn NEW 53930
California Love 54245
Changes 54247
Come with me 56691
Confessions part II NEW 52210
Crazy NEW 52202
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
Dip it low 53926
Dis moi si j'te saoule 53521
Do for love NEW 52218
Du rire aux larmes 56080
Elle est à toi 55570
Elle te rend dingue 56896
Elle veut NEW 52074
Et c'est parti 52011
Éternellement M + 53675
Eyes on you NEW 52181
F.U.R.B (Fuck you right back) 52090
Femme like U M + 53747
Forgot about Dre 54249
Freestyler 55582
Fuck it (I don't want...) M + 53824
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54661
Get it on NEW 52211
Ghetto supa star 56690
Give me the light + 54070
Gravé dans la roche M 54495
Hey Mamma 53502
Hey oh M + 54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya M + 53172
Honey NEW 52182
Hotel 53856
How come NEW 52190
I don't wanna know M + 53758
I know what you want M 54373
I like that NEW 52055
I need a girl 56301
In da club M + 54158
Into you 54976

RAP, RNB (suite)

J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M + 53756
Jenny from the block M 55131
Just married NEW 52175
Juste un mot 53870
Killing me softly 56362
L'âme soeur 54488
L'orphelin M + 53552
La faucheuse NEW 52159
Le bilan 55954
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue 52053
Let's get it started NEW 52086
Let's get retarded NEW 52238
Like glue + 53226
Lose yourself M + 55215
Ma Benz + 55287
Make it clap 54384
Milkshake 53533
Move ya body NEW 52122
My band 53795
My place NEW 53419
Never really was NEW 52258
Noble art M 54758
Number One M 53227
N°10 53929
On fire NEW 52164
One call away 53757
P.I.M.P M + 54992
Parce qu'on vient de loin 53228
Parle-moi M + 53557
Petit frère 55610
Plus 2 soleil NEW 52169
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Pull up 53972
Qui est l'exemple 56906
Ragga string 53893
Real slim shady M 56618
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M + 53150
Seul au monde 53834
Sexy pour moi M + 53381
Shut up M + 53424
Stan 56634
Still D.R.E. M 54246
Suga suga 53554
Sunshine (I call you my baby boy) NEW 52189
Sweet soca music M 54588
Talk about love NEW 53981
Tallac NEW 52171
Thank you 53927
The next episode 56632
Trick me 53828
Wanksta 53511
Where is the love 54747
Without me M 56143
X 53777
Yeah M + 53624
+450 Rap! 1554

POP, ROCK

Angels 54686
Asche zu asche 54314
Bad girl 54823
Basket Case 55791
Beat it 54278
Billie Jean 56202
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
California dreamin' 56571
Californication 56760
Can't stand me now NEW 52185
Can't stop 54205
Clocks 54312
Come as you are 55713
Creep 56329
Cry me a river M 54177
Du hast 55281
English summer rain NEW 52201
Enjoy the silence 53884
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Everybody needs somebody 56756

POP, ROCK (suite)

Everybody's Gotta Learn Sometime NEW 52091
Everytime 53978
Fighter 54812
Flash Dance-She is a maniac 55149
Going under + 53041
Hotel California 56765
I feel good 56408
I just call to say I love you 55722
I'm so excited 55059
Ich will 54385
In the air tonight 53653
In the shadows 53355
Into the hollywood groove NEW 52173
Jump 55656
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
Leave (get out) NEW 52153
Live is life M + 54485
Message in a bottle 56544
Mutter 54375
My happy ending NEW 52146
My prerogative NEW 52253
Nemo 53958
New born 54137
Nothing else matters 54135
Oceania NEW 52203
On my knees NEW 52129
Orchestra NEW 52003
Original Sin NEW 52172
Outrageous NEW 52066
Paint it black M 55750
Pieces of me NEW 52205
Protège-moi 53524
Purple haze 55860
Radio NEW 52198
Rape me 55349
Seven nation army + 54334
She will be loved NEW 52130
Sick and tired NEW 52162
Sing for absolution 53769
Slide along side NEW 52147
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
Someone only we know NEW 52150
Sonne 54374
Stairway to heaven 56790
Stars NEW 52149
Superstar NEW 52117
Sweet home Alabama 53871
The call of Ktulu 54133
The Reason 53994
The unforgiven 54136
These words NEW 52163
This love NEW 52073
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Toxic 53558
We are NEW 52121
We are the champions 56764
You and me blubbin' 52064
Zombie 54934
+700 Pop/Rock! 1561
+50 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

1977 (A l'envers) NEW 52167
A chaque seconde 52056
A tes souhaits NEW 53766
Apologie 54047
Au néant 55466
Brest NEW 52075
Cendrillon 56122
Chaque seconde NEW 52174
Cinglés 54987
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
Electra Star 53527
Garde moi 53963
J'ai demandé à la lune M 56096
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
La maison de disque 53767
La sentinelle 53920
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Manu chao 54391
Moddadiction 53798
Motivés 55632
Salut à toi 54033
Soledad NEW 52183
Tostaky 54054

ROCK FRANÇAIS (suite)

Tout envoyer en l'air 53688
Un autre monde NEW 55093
Un jour en France 56383
+170 Rock Français 1548

HARD ROCK

Aces high 54407
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Breaking the habit 53962
Chop Suey 53113
Come out and play 55294
Duality 52014
Every you every me 54282
Everybody's fool 53931
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Feeling this 53357
Frantic 53145
From the inside 53578
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
Hit That 53323
I miss you 52043
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 53114
Last train home 53797
Mobscene M 54490
My december 54220
My immortal 53480
My Sharona M + 53465
Numb M + 54896
Personal Jesus NEW 52184
Points of authority 54221
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
The bitter end 54283
The wicker man 54406
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54393
Ya'll want a single 53913
+70 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

A la faveur de l'automne 53732
Adieu jolie Candy 53786
Aimer 53447
Allumer le feu M 56228
Ameno NEW 52127
Au café des délices 55597
Au soleil M + 56300
Banana split 56210
Biouman et Dorothée 55580
Bleu comme toi 54851
Bonnie and Clyde 55313
C'est plus fort que moi NEW 52267
C'est toi que je t'aime 55579
Ce n'est rien 53215
Ce serait si bien NEW 52096
Cent fois NEW 53956
Chanter qu'on les aime NEW 52265
Comme d'habitude 54639
Croque NEW 52236
Dis moi que l'amour 54672
Dragostea din tei M + 53819
Elisa 55720
Ella, elle l'a NEW 52225
Elle danse seule NEW 52208
Ensorcelée 53955
Entre nous M 55456
Envole-moi 54276
Epaule tatoo NEW 52223
Et j'attends NEW 52206
Et l'on y peut rien M 54595
Et tu danses avec lui 55135
Eve lève-toi 54561
Face à la mer 53903
Femme libérée 53635
Figurine humaine 53952
Il est libre Max 55121
Ils s'aiment NEW 52221
Inévitablement 53984
Innamoramento 56411
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'aime un homme NEW 52264
J'te l'dis quand même + 53458
Je l'ai vu NEW 52180
Je marche seul 55880
Je te dédie NEW 52112
Je te promets M 54555
Je te survivrai 55040
Je vais t'aimer 53272

VARIÉTÉS (suite)

Joe le taxi 56418
L'aigle noir + 55690
L'amour à la machine NEW 52220
L'école est finie 55894
L'envie d'aimer 55603
L'été indien 56092
La beuze-Le frunkp M + 55210
La fille du coupeur de joints 55803
La nuit je mens NEW 52219
La solitudine + 54489
Laissez-moi danser 54260
Laissez-nous chanter NEW 52226
Le défi NEW 52200
Le feu à la peau NEW 52209
Le Jerk NEW 52235
Le lion est mort ce soir 55125
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Le souvenir de ce jour NEW 52186
Le sud 55845
Les choses 56316
Les démons de minuit 56215
Les lacs du Connemara + 55331
Les Restos du coeur 54839
Les rois mages 56811
Lucie 55395
Ma ce ki Massimo 53959
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Ma mélodie NEW 52257
Ma révolution 53877
Manhattan-Kaboul 56312
Marie M 55818
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Eldorado 53560
Mourir demain 53924
Oui! J'ai besoin de toi NEW 52188
Paris latino M 55162
Qu'est-ce que t'en dis ? NEW 52207
Que je t'aime + 56225
Réévolution NEW 52154
Sans contrefaçon 56213
Sensualité 55360
Si demain... (Turn around) 53462
Spacer 54289
Stach stach 56064
Tant pis 53335
Tous les cris, les S.O.S. + NEW 53693
Tu seras 53639
Une autre vie NEW 52192
Une chanson dans le coeur (Felicita) NEW 52157
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les copains 54290
+860 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

Able to love 53003
And the beat goes on 56568
Around the world 56116
Be my lover NEW 52119
Blue 56497
Born to be alive 56152
California Dreamin' M + 53805
Calinda 53525
Can you feel it 54759
Carpet Ride NEW 52158
Celebration 56203
Cha cha slide 53830
Chihuahua M + 54121
Children 56168
Chupa chupa NEW 52155
Cosmic girl 55372
Daddy DJ + 56642
Délirio 55918
Despre Tine NEW 52120
Don't stop 'til you get enough 56574
Dragostea din teï 53820
Dreamland 54648
Enola Gay 54936
F**K iT (version dance) NEW 52170
Fast Track NEW 52108
Feel it NEW 52085
Follow me 54662
Four to the floor (remix) 52116
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
Girl you know it's true 54879
Girls NEW 52168
Give me the night 54593
Heaven NEW 52191
Here comes the hotstepper NEW 52166
Hit my heart 53832
Hollywood Express NEW 52227
I will survive + 56631
Illusion 53304
Insomnia 56161
Jam (say oh! oh! oh! oh!) 52045
Just an illusion 55639
Let's groove 52031
Lola's theme NEW 52151
Meet her at the love parade 56156
Memory of love NEW 52101
Money NEW 53915
Pump it up + 53734
Satisfaction M + 54114
Summer Jam 2003 M + 54778
Sweet dreams 55089
Swing the mood 53021
The magic key M 54423
Yeah yeah NEW 52156
You are all of that NEW 52199
+330 Dance! 1559
+50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE

1er gaou M 56485
Africa unite 55605
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
An nou tchimbé nou NEW 52193

ZOUK, REGGAE (suite)

Brulant Et Violant 53039
Buffalo Soldier 56333
Chouboule NEW 52092
Could you be loved 56767
Coupé Décalé NEW 52145
Dancehall x-plosion NEW 52165
Debrouya 53615
Don't worry, be happy 55693
Flamme 52013
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes + 56360
La caraïbe 54666
La dernière danse 52093
Laisse parler les gens M + 54553
Mademoiselle 52015
Night boat to Cairo 56545
No woman no cry + 56758
Océan M 54949
One step beyond 56546
Plantation M 55128
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sinsemilia NEW 52148
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+40 Zouk! 1565
+50 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+10 World! 1582

ITALIE, LATINO

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Commandante Che Guevarra 55335
Contigo Sonhei (Avec toi j'ai rêvé) NEW 52243
Ja Sei Namorar 53032
Obsession 53887
Sara perche ti amo 53282
Sodade 56909
Ti amo M 55568
Tu 53284
Yeah yeah NEW 52222
+50 Latin! 1579
+10 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

Abdel Kader M 55435
Baïda 55661
Batwans Beek 53749
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Girl friend NEW 52144
Hava Nagila NEW 52142
Je veux vivre 54820
Là-bas NEW 52178
Menfi 55432
Rosa NEW 52141
Sobri M + 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya hilwi (Lover come back) NEW 52140
Ya rayah 55334
Ya-Rayi NEW 52131
Yesh Li Gan NEW 52143
+40 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ

Agua de Beber 54097
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
In the mood 54213
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
La Walkyrie 53835
Le jazz et la java 56416
Le lac des cygnes 55897
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Mas que nada 54108
+40 Classique! 1558
+50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

1 rue Sésame M 56941
1492, Christophe Colomb + 56090
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M + 56826
Akira 55233
Albator + 56719
Alfred Hitchcock présente 54908
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Angel M 56851
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Band of Brothers-frères d'armes 52077
Banzaï 52080
Barbapapa 56822
Beetlejuice 55967
Benny Hill M 56820
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Candela 55697
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Bullit 55969
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed + 56852
Chips 55057

CINÉ, TV (suite)

Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra + 56978
Cowboy bebop 56363
Dallas 56652
Dawson 56869
Délivrance 56958
Denver le dernier dinosaure 53020
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Dirty Dancing-Time of my life 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fantômas 54789
FBI, portés disparus NEW 52079
Fight Club-Where is my mind 52007
Flashdance 56024
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Friends-Thème 56617
George de la jungle 54902
Ghost in the shell 54344
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Goldorak-Le prince de l'espace 54809
Gomez et Tavarez-Les ripoux 54695
Grease + 56754
Great Teacher Onizuka 56029
Gremlins 1 & 2 54777
Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état + 56818
Hellsing 55230
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Jackass 53515
Jake 2.0 NEW 52132
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-On ne vit que deux fois 56276
James Bond-Thème M + 56639
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
Jeux interdits 56792
K2000 56847
Kal ho na ho 53850
Ken, le survivant 53022
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
L'Américain NEW 52152
L'exorciste M + 56740
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La Boum 2-Your eyes 54893
La cité de la peur-La carioca 56395
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams + 56893
La mort dans la peau (gén. de fin) + NEW 55686
La panthère rose M + 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La quatrième (4ème) dimension 54916
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens 54472
La vie est une long fleuve tranquille-Jesus reviens 54462
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens 56250
Le dernier samouraï 53491
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le Manège Enchanté + 53025
Le Parrain M + 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Le voyage de Chihiro 56191
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du ciel 54322
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan NEW 52160
Les Digimons 54349
Les envahisseurs 56817
Les Experts, Miami NEW 52076
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M + 55763
Maya l'abeille 56601
Midnight Express M 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635

CINÉ, TV (suite)

Mon nom est personne + 562
Mon voisin Totoro 561
Mortal Kombat 548
Muppet Show 569
Nicky Larson 552
Olive et Tom 567
Philadelphia 534
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M + 549
Pretty woman 560
Princesse Mononoké 550
Pulp Fiction-Misirlou M + 566
Pulp Fiction-You never can tell 563
Resident evil-Le film 565
Rocky I-Gonna fly now 535
Rocky III-Eye of the tiger M + 567
Sex and the City 568
Sexe intentions-Bittersweet symphony M NEW 554
Shrek 565
Smallville-Save Me M 543
South Park 567
Stargate SG-1 M 568
Starsky & Hutch M + 566
Starsky & Hutch 2004 M + 5381
Supercopter + 553
Superman-Thème film 547
Talons Aiguilles-Piensa in mi 554
Taxi 3 554
Terminator 2-Le jugement dernier M + 5675
Terminator 3-Le soulèvement des machines 549
Titanic-My heart will go on + 5674
Tom Sawyer 5596
Top Gun-Take my breath away M 5689
Urgences 5668
Ushuaïa 5693
X-Files + 5661
xXx-Feuer frei 5425
Yu-Gi-Oh! + 5436
+270 Films! 155
+190 Séries! 155
+90 Dessins animés! 155
+10 Bollywood! 153

PUBLICITÉS

Air France-A sleep for day 5618
Ajax-Carmen 5579
Areva 2004-Funky Town + 5620
Autoroute-Mad about you 5598
Banque Populaire-Free 5610
Citroën C3-All right now 5525
Coca Cola Vanille-Day-O M + 5446
Crédit Agricole-Imagine 5699
Dim M + 5660
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 5388
Egoïste-Romeo et Juliette 5572
Evian 2003-We will rock you M 5652
Hollywood 2003-Tainted Love 5612
Hollywood Chewing gum 5660
Maxwell-Stop ! 5594
Neslé-Pierre et le loup 5599
Nutella 2003-Glorious 5342
Puma 2004-Sponsor Jamaïque 5387
Renault Scenic 2004 NEW 5219
Royal Canin-Le Professionnel 5603
Telefunken-Eden is a magic world NEW 5394
Twingo 5614
+90 Publicités! 155

PAILLARD, FÊTES

Bali Balo M 5610
Félicie aussi 5425
J'ai la ... qui colle 5611
Jingle Bell 5670
Joyeux Anniversaire 5665
La digue du... 5610
La petite huguette 5610
+10 Chansons paillardes! 157
+20 Fêtes/Événements! 153

BRUITAGES

Hava naguila + 5613
Pin Pom (Pompier) M 5664
Signal aéroport 5469
Sirène de police américaine 5488
Sonnerie vieux téléphone 5445
+10 Divers/Jingle! 156

HYMNES, RÉGIONS

An Alarc'h 5309
Défilé de la garde républicaine NEW 5213
From Galway to Dublin (Irlande) 5359
Hymne Algérie M + 5666
Hymne Allemagne + 5666
Hymne Brésil 5606
Hymne Breton 5466
Hymne Chine 5672
Hymne Corse + 5509
Hymne Espagne 5666
Hymne Etats Unis + 5666
Hymne Foot 1-Zadok the priest 5384
Hymne Foot 2-Ce soir on vous met le feu 5631
Hymne Israël-Hatikva + 5667
Hymne Italie M 5666
Hymne Japon 5672
Hymne La Marseillaise M + 5666
Hymne Maroc 5666
Hymne Portugal 5672
Hymne Royaume Uni 5666
Hymne Russe 5585
Hymne Tunisie 5666
Hymne Turquie 5674
L'internationale 5695
Le chant des partisans 5542
Marche de la légion étrangère NEW 5213
Marche de la libération NEW 5213
Marche lorraine NEW 5213
Saint Cyr NEW 5213
Tri Matelod 5308
+50 Hymnes! 155
+10 Musiques régionales! 154
+10 Musiques militaires! 153

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles®

0899 708 108

0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES



PHOTOS et LOGOS !

38820	34854	38901	34808	38812	38813	38897	38899	34193	38817	38968			
38818	38819	34661	34660	38200	34212	34666	38182	38181	38177	38098			
34439	38218	38873	38943	38191	34011	38814	38199	38196	38195	38898			
34077	34440	38953	34423	34402	34825	38140	34804	34437	38995	34522			
34556	38174	38833	38904	38074	38832	38983	38043	34074	34919	38213			
34422	38167	38951	38950	38178	38926	38919	38841	38019	38056	38083			
38884	38002	38913	38802	38175	38011	38014	38012	38179	38009	38123			
38186	38879	38013	38035	38087	38930	38027	38089	38090	34137	34474			
34022	34467	34914	38147	34953	34978	34442	34152	34865	38907	38222			
34021	34915	34459	34691	34690	38082	34982	34702	34063	34064	34159			
34117	34640	38129	34023	34925	34927	34075	34120	34783	34548	34612			
34070	34127	34585	34876	34735	34722	34908	34907	34720	34949	34782	34951	34781	34618
34957	34831	38923	34477	34411	34464	34190	34113	34450	34033	34029	34027	34032	38081
34952	34112	34116	38933	34712	34180	38217	38946	38219	38878	38211	38947	38078	38214

ANIMATIONS

Si une image a ▭▭▭▭▭▭ elle est animée !

Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...

31165	31123	31130
31163	31154	31109
31124	31103	31105
31118	31140	31101
31121	31120	31125
31119	31108	31110
31157	31106	31155
31107	31133	31113
31166	31162	31115
31167	31136	31149

27928	27776	27777	27961	27964	27963	27860	27708	27976	27977	27715	27024	21104	21103	21105	(logo vide) 27700
27017	27896	27899	27979	27984	27985	27015	27908	27013	27898	27871	27998	27000	27999	27959	27892
27953	27754	27906	27009	27858	27838	27713	27807	27828	27729	27005	27983	27987	27774	27021	27918
27006	27967	27996	27842	27893	27917	27706	27993	27841	27925	27965	27954	27916	27997	27970	27872
23763	23762	23807	23645	23331	23806	23454	23385	23402	23771	23680	23410	23399	23420	23805	(logo vide) 23300
23586	23589	23654	23518	23576	23692	23591	23582	23681	23648	23770	23752	23735	23738	23739	23301
23793	23789	23794	23800	23783	23365	23361	23426	23634	23779	23627	23409	23444	23456	23436	23437

NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF ! ***Persomobiles***® invente le répondeur musical : enregistrez votre propre message sur une de nos 5000 musiques et bruitages !

COMMENT PROCÉDER ?

1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 5000 que nous offrons.

2 Appelez le ***0899 708 108***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple : 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix** : elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).

4 ***Persomobiles***® installe automatiquement votre nouveau répondeur.

Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple : 55818)

2 Passez votre commande, au choix :
- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 708 108.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple : **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur ? Il est polyphonique, hifi ? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba**...

Incompatibilité ? Nous vous **remboursons*** !



IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile : pas de marge autour !

De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.



Admirez la charge de ces cavaliers du Rohan. Malheureusement pour eux, Saruman veille...

Magnifique, captivant, surprenant...

La Bataille pour la Terre du Milieu

SORTIE DÉCEMBRE

Certains jeux sont attendus pour une raison simple : la promesse d'un spectacle hors du commun ! C'est justement ce que nous avait promis Electronic Arts, avec *La Bataille pour la Terre du Milieu*. Certes, les différentes présentations laissaient présager un titre de qualité, mais il arrive parfois qu'un titre des plus prometteurs soit une complète déception. D'autant que les reports successifs de sortie laissaient penser que les problèmes se multipliaient… C'est donc avec une certaine appréhension que nous avons installé la toute première version « complète » de *La Bataille pour la Terre du Milieu (BTM)*.

Autant le dire tout de suite, ce jeu s'annonce tout simplement fantastique ! Pourtant, certains parleraient de régression. L'interface est réduite à sa plus simple expression et l'emplacement des bâtiments est totalement prédéterminé. Quant au scénario, nous le connaissons tous. Mais c'est pour tout cela que *BTM* est aussi impressionnant. Alors que des centaines d'unités interagissent à l'écran, établir des stratégies d'envergure reste relativement simple. Relativement car, dans la version que nous avons pu essayer pendant quelques jours, il était impossible de continuer la campagne au-delà de la bataille du gouffre de l'Elm. Certes, elle met en scène plusieurs centaines d'unités, mais il s'agit encore d'un des « petits » conflits de la saga…

Mais qu'importe ! Cette (trop) courte expérience de *BTM* nous a permis de mieux cerner le travail réalisé sur ce jeu. Bien sûr, il est encore trop tôt pour crier au génie, mais l'équipe de développement, composée d'anciens de Westwood, a déjà réussi un véritable tour de force : nous faire (re)découvrir cette histoire que nous connaissons tous par cœur. Pour y arriver, elle a eu recours à trois astuces.

Découvrir la face cachée du conflit

Tout d'abord, il n'y a pas une, mais deux campagnes. Si, à juste titre, on pouvait s'attendre à ce qu'elles opposent les points de vue de l'alliance Humains/Elfes et ceux d'Isendgard et du Mordor, elles sont l'occasion de découvrir la face cachée du conflit. En effet, *BTM* n'est pas une simple reconstitution des grands affrontements de la saga. Comme son nom l'indique, il s'agit de lutter pour la sauvegarde d'un territoire. Région par région, il faut repousser l'avancée des armées adverses.

Et si les premières missions sont relativement simples, la tâche se complique progressivement, avec pour point d'orgue les fantastiques batailles des films. En effet, entre les missions, le joueur se retrouve face à la carte de la Terre du Milieu. Il y observe les déplacements des différentes armées et choisit la plupart du temps où va se dérouler le prochain affrontement.

Ensuite, *BTM* intègre des éléments de jeu de rôle. Une idée pas très nouvelle, mais parfaitement exploitée. D'un côté, les héros gagnent de l'expérience tout au long de l'aventure. D'une mission à



SUR LE DVD Le making-of complet de ce fantastique jeu de stratégie.

EN BREF Le premier jeu de stratégie qui nous fait revivre toutes les batailles du *Seigneur des anneaux*.



Prologue : l'affrontement entre Sauron et l'alliance Humains/Elfes sert également de tutorial !



Cette troupe, qui comprend lanciers, fantassins et arbalétriers, est moins vulnérable qu'il n'y paraît.



Fort heureusement, il ne reste plus que 8 minutes et 9 secondes avant l'arrivée des renforts.

ARMES DE SIÈGE
Cette structure est indispensable à la création des armes de siège telles que les béliers et autres arbalètes géantes.

EN QUÊTE DE POUVOIRS
Cette barre vous permet d'utiliser les pouvoirs acquis grâce aux victoires de vos soldats.

BÊTES ET MÉCHANTS
Sans amélioration d'armures et d'armement, cette escouade orc n'a pas beaucoup de chances de survie.

HÉROS AU DOIGT ET À L'ŒIL
Il suffit de cliquer sur un portrait pour sélectionner le héros en question. Le chiffre à côté représente son niveau.

l'autre, ils conservent les pouvoirs acquis précédemment. Ainsi, Gandhalf, qui ne commence l'aventure qu'avec son « Blast », pourra rapidement faire utiliser un sort de foudre puis invoquer son destrier… De l'autre, les « simples » soldats voient leurs compétences évoluer le temps d'une bataille. Plus ils survivent longtemps, plus les chances de succès sont importantes. Chacune de leurs victoires fait augmenter la jauge de pouvoirs. Plus elle est remplie, plus le joueur accède à des pouvoirs puissants. Et, si les premiers se limitent à des améliorations temporaires, les derniers permettent d'invoquer des créatures surpuissantes, comme les Ents ou les Naguls. Un système d'« expérience », que l'on retrouve également pour les structures. Plus le temps passe, plus les unités disponibles sont puissantes. Impossible de « griller les étapes ». Tout a un prix et celui de la victoire semble être la patience et une bonne gestion !

Enfin, *BTM* ne devrait pas être que deux « simples » campagnes solo, mais bel et bien un jeu de stratégie complet, comme l'attendent les joueurs purs et durs. Bien sûr, il y a peu de chances qu'il entre un jour dans les compétitions professionnelles, mais il devrait avoir un bel avenir en réseau, grâce au mode scénario. Ici, deux équipes s'affrontent lors de reconstitutions des grandes batailles des films. Seulement, cette fois, tous les belligérants sont humains et, normalement, moins prévisibles qu'un ordinateur… Quant aux amateurs des classiques Deathmatchs, ils s'en donneront à cœur joie puisque la version finale proposera près d'une vingtaine de cartes différentes.

Il n'y a pas une, mais deux campagnes

Mais tout cela a un prix et il est difficile de croire que de « petits » PC pourront en profiter pleinement. Il faut bien reconnaître que jouer à *La Bataille pour la Terre du Milieu* sans tous les effets revient à regarder *Le Seigneur des Anneaux* en Divx sur un écran de 36 cm… Le test, prévu le mois prochain, nous dira si *BTM* est destiné à tous les joueurs ou seulement à ceux qui viennent d'acquérir un PC dernière génération !

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts
Site www.eagames.com/
Beau, jouable, ce jeu s'annonce incontournable pour les fans… et les autres.




Il n'y a que peu de choses capables de résister à six Ents motivés.

Le plus dur, c'est de survivre.

The Fall Last Days of Gaïa

SORTIE NOVEMBRE

Depuis la sortie de *Fallout 2* en 1998, les amateurs de RPG post-apocalyptiques désespéraient de lui trouver un successeur. *The Fall* pourrait bien mettre fin à ces années d'attente. Il faut dire que les ressemblances avec *Fallout* sont assez frappantes.

Il nous plonge lui aussi dans un monde à la *Mad Max* peuplé de survivants en guenilles, de bandits motorisés et de mutants tous plus belliqueux les uns que les autres.

Vous incarnez un baroudeur qui vient juste de perdre famille et amis dans l'attaque de son village. Un peu énervé contre l'anarchie ambiante, vous avez rejoint une organisation appelée le Gouvernement du Nouvel Ordre, dont l'objectif est de rétablir l'autorité de l'Oncle Sam. Concrètement, l'Ordre vous demande d'écumer ce qu'il reste du sud-ouest des ex-États-Unis en remplissant de nombreuses quêtes. Dans votre périple, vous pouvez recruter jusqu'à six compagnons d'armes. À la manière d'un *Baldur's Gate,* chaque acolyte a sa propre personnalité et ses objectifs. Il y a donc pas mal d'animation dans votre groupe mais aussi tout autour de vous. Le monde de *The Fall* est très vivant, avec un millier de personnages non joueurs qui pourront interagir avec vous et un ennemi omniprésent : la nature. Entre les radiations, les UV et autres intempéries, le jeu met l'accent sur la survie. Trouver de l'eau est ainsi presque plus important que maîtriser un fusil.

> La nature est un ennemi omniprésent

Toutefois, le combat a bien sûr une part prépondérante avec un système de résolution très tactique. Les affrontements se passent en temps réel avec de très nombreuses options et une bonne centaine d'armes différentes. Il y a même des bastons entre véhicules style buggy trafiqué et autres Jeeps dopées à la nitro. Fort heureusement, il est possible d'utiliser la pause pour donner des ordres aux différents protagonistes. Un atout qui pourrait propulser *The Fall* en tête des jeux de rôle du moment.

GHISLAIN MASSON

À RETENIR
Éditeur Point Soft
Développeur Silver Style
Site www.the-fall.com
Ce jeu n'a pas l'ampleur d'un *Fallout*, mais il devrait être un honnête substitut.

EN BREF
Prenez les armes pour rétablir la civilisation dans ce RPG post-apocalyptique héritier de *Fallout*.


Chaque personnage se définit par une poignée de caractéristiques et une quinzaine de compétences.




La gestion des inventaires promet d'être minutieuse. Elle tient même compte de la nourriture !





Devant une telle beauté, il est difficile de considérer cette fée comme un monstre. Et pourtant...



Un portrait de famille comme vous n'êtes pas près d'en revoir ! Une bonne façon d'illustrer les détails des armures et des personnages.

Les mondes changent et se ressemblent.

EverQuest II

SORTIE FIN D'ANNÉE

La saga du plus gros des MMORPG de tous les temps se poursuit. *EverQuest* a plus de cinq ans et, pourtant, une huitième extension a rejoint les précédentes dans l'univers cher à Sony Online Entertainment. Dans le même temps, la relève se découvre petit à petit. *EverQuest II*, plus majestueux que jamais, débarque et se prépare à coloniser de nouveaux PC et de nouveaux joueurs. Nous avons eu la chance de participer à la bêta, et voici nos premières impressions.

Pour commencer, *EverQuest II* n'est pas un *EverQuest* remis à jour. Il s'agit, dans le même univers mais à une époque différente, d'un jeu tout à fait différent. *EverQuest* fut le premier à donner accès à de véritables quêtes épiques, des combats titanesques et autres raids nécessitant plusieurs centaines de joueurs. Désormais, tout est fait pour des groupes aux tailles bien plus modestes. Le monde dans lequel vous évoluez a changé, le système de jeu aussi. D'après ce que nous ont annoncé les développeurs, un groupe de six doit pouvoir affronter et vaincre à peu près n'importe quel adversaire prévu dans le jeu. Tout est une question de répartition des classes et de tactique.

EN BREF
Des centaines de quêtes dès les premières heures de jeu pour découvrir le monde.

Nous nous lançons donc dans l'aventure en occultant au mieux tout ce que nous connaissons du précédent univers.

Tout commence par une rencontre en mer… Le joueur découvre qu'il est naufragé et vient juste d'être recueilli par un capitaine de navire marchand. C'est la première claque visuelle et sonore ! Les détails sont magnifiques, tant au niveau des personnages que dans les décors. Les textures de peau sont fines, détaillées et parfaitement crédibles. Nous parlions aussi de son car tous les personnages de cette première rencontre parlent. C'est particulièrement étonnant, d'autant que la qualité des voix laisse pantois. On se croirait presque dans un film d'animation. Les dialogues servent à faire découvrir l'interface de jeu et l'on est conquis. Arrive le moment de débarquer sur l'île des réfugiés et de redécouvrir le monde.

Après quelques instructions claires et nettes d'un garde qui se ne laisse pas démonter, le joueur choisit sa classe de départ et découvre les étapes suivantes de son apprentissage. Quêtes, combat, artisanat, l'île du Refuge fournit toutes les connaissances de base pour permettre au nouveau joueur de prendre en main le jeu. On progresse doucement et sans heurts, l'expérience s'acquiert par le combat et les missions, on prend vite ses marques. Une fois sa destination choisie (Freeport pour les mauvais, Qeynos pour l'alignement bon), c'est une nouvelle étape qui commence. Une multitude de quêtes accompagnent le nouveau citoyen dans sa découverte de la ville, rien n'est laissé au hasard et s'il est possible de progresser en cassant du monstre, il est bien plus excitant de suivre les missions proposées par les nombreux NPC. Aux portes du niveau 10, une quête obligatoire permet de choisir sa première spécialisation de classe. Il en sera de même au niveau 20.

Le jeu sera francisé, texte, voix et interface

À l'instar d'un *Lineage II*, les classes se séparent en diverses spécialisations qui construisent peu à peu le personnage final.

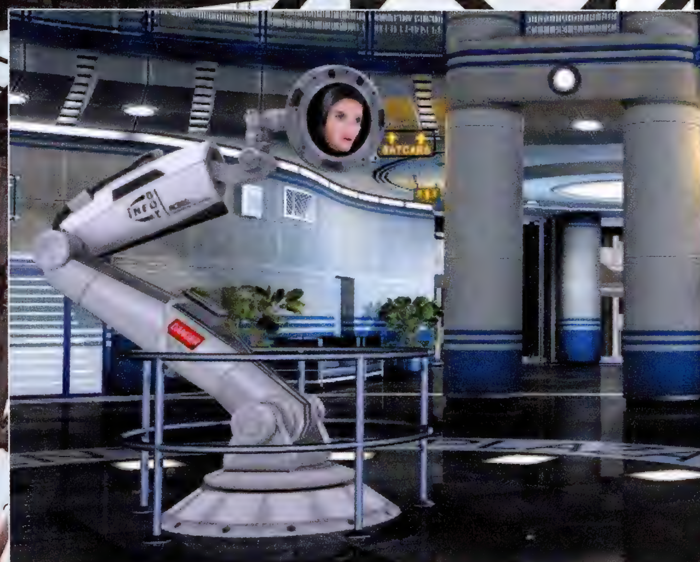
Du point de vue technique, cette version bêta est bien engagée. Les serveurs sont très stables, seul le lag (ralentissement) vient encore gêner le jeu dans certains secteurs. Fidèle à son habitude de découpage en zones, *EverQuest II* souffre un peu de sa profusion de détails. Une centaine de joueurs dans une région comme Antonica (aire de chasse aux abords de la ville de Qeynos), les textures des personnages, les sorts et les combats ont vite fait de congestionner les serveurs. Si de réels progrès ont d'ores et déjà été accomplis, c'est encore le seul doute que nous ayons quant à la qualité globale du jeu.

XAVIER LAMBERT

À RETENIR
Éditeur SOE/Ubi Soft
Développeur SOE
Site http://everquest2.com
EverQuest II est un MMORPG plein de promesses et au gameplay totalement renouvelé !



STATIQUE. Grandioses mais désespérément vides, les décors font penser à un certain *Syberia*, auquel *The Moment of Silence* emprunte son gameplay. Vue à la troisième personne, vastes environnements en 2D qu'il est impossible d'explorer à sa guise, tout est là, les qualités comme les défauts.



BESTIAIRE. Le futur proche est constitué d'entités fort intrigantes. Ce grand bras mécanique n'est autre que l'hôtesse d'accueil de l'immeuble où travaille Peter. La bête a beau être encombrante, elle a l'esprit fort étriqué et ne vous laissera entrer que si vous possédez le pass adéquat.

Envie de calme ? Sauvez le monde sans un bruit.

The Moment of Silence

SORTIE FIN NOVEMBRE

Le monde entier est sur écoutes. D'énormes serveurs enregistrent toutes les communications que vous passez, vos moindres faits et gestes sont épiés et consignés. Vous vous croyiez paranoïaque ? Vous êtes juste lucide.

En 2044, Peter Wright a bien d'autres soucis que les manipulations de masse, les conspirations et les petits hommes verts. Depuis qu'il a perdu sa femme et son fils dans un accident d'avion, ses principales occupations consistent à passer beaucoup trop de temps avec deux sinistres amis, Whisky et Dépression. La disparition de son voisin, un journaliste méfiant, qu'une unité spéciale de la police vient un jour embarquer à son domicile, incite ce brave Peter à sortir de sa léthargie. *Minority Report, Deus Ex, Blade Runner : The Moment of Silence* exploite les thèmes chers à ces quelques œuvres majeures, mais les met en scène selon les préceptes de *Syberia*. C'est donc à un jeu d'aventure des plus académiques que nous avons affaire. Écrans statiques ultraléchés, peuplés de trop rares PNJ modélisés dans une 3D bien fade, énigmes convenues, traque minutieuse d'indices et d'objets, vu le fond, on s'attendait à une forme plus excitante. Mais les amateurs du genre sont encore fort nombreux et ne manqueront pas de s'enthousiasmer à la perspective de sauver le monde en douceur, sans avoir à réduire en cendres la moitié de l'univers ! Les seules armes de Peter sont sa logique et sa détermination, qui vont être mises à rude épreuve, de New York, où réside et travaille notre héros, à une base perdue près du cercle polaire. Enquêteur bavard, il luttera pour offrir à l'humanité, sursaturée de messages, communications et autres signaux, un bref et salutaire instant de silence.

Un jeu d'aventure académique

FLORIAN VIEL

EN BREF
Programme Echelon, formatage de la pensée, en 2044, le monde est au bord du gouffre. Vous seul l'avez compris.

À RETENIR
Éditeur Focus
Développeur House of Tales
Site www.themomentofsilence.com/
Contemplation et conspiration se rencontrent dans ce cousin germain futuriste de Syberia.

NO FUTURE ?
Les jeux d'aventure contemplatifs se font rares. Plongez avec délectation dans un océan de mensonges et révélez au monde les plans échafaudés par un conspirateur mégalomane. Seul contre tous, Peter s'en sortira... avec un peu de jugeote et un bon coup de pouce de votre part !

Après la Normandie, direction Saïgon.

Men of Valor Vietnam

SORTIE OCTOBRE


Les VC ont le don de réussir à se cacher sous une brindille, pour l'instant c'est calme, mais...






Les munitions fondent comme neige, il faut vite se rabattre sur les armes ennemies.



En 2003, quand Pterodon a sorti *Vietcong*, il ne devait pas imaginer être à l'origine d'un tel engouement des développeurs pour cette période sympathique. Après le raté *Battlefield Vietnam* et le redoutable *Vietnam War : Ho Chi Minh Trail*, c'est au tour des créateurs de *Medal of Honor* de s'y mettre. Ils conservent bien sûr ce qui est devenu leur marque de fabrique : une action ultracinématique, entièrement scriptée, diront les mauvaises langues, et un rythme qui se veut le plus immersif possible.

Nous avons eu l'occasion de jouer à une petite moitié du soft – qui devrait comprendre treize niveaux – et le moins que l'on puisse dire, c'est que la jungle n'est toujours pas le royaume de l'hospitalité. Entre les booby traps, les fermières minées (il faut se méfier de tout le monde), et les embuscades au RPG, vous allez vivre le quotidien éreintant du jeune Dean Shepard, soldat afro-américain engagé dès le début de la guerre.

EN BREF
L'enfer du Vietnam, version cinématique, par les développeurs du premier *Medal of Honor*.

La recette de base ne sera pas différente de celle de *MoH* : vous êtes entouré de vos camarades gérés par l'ordinateur et les ennemis apparaissent en fonction de vos actions ou de vos déplacements. La différence qui rend *Men of Valor* plus intéressant que son aîné, se situe dans les cartes. En effet, plus grandes et plus complexes, elles devraient permettre de jouer avec les scripts plutôt que de les subir. Par exemple, quand un nid de mitrailleuse vous immobilise à couvert, le terrain sera en général assez vaste pour trouver plusieurs chemins et essayer différentes tactiques. De même, quand vous êtes à découvert, pilonné au mortier par des Viets arrivant de toutes parts, il n'y a pas qu'une seule et unique voie de salut : du snipe planqué derrière un cadavre à la charge à la baïonnette, c'est selon vos goûts. Prier marche aussi, parfois. D'ailleurs, on priera pour que les développeurs pensent à implémenter dans la version finale un tout petit facteur infiltration. En l'état actuel des choses, si vous êtes allongé, même dans les herbes hautes ou dans la flotte, vous êtes mort : drôlement perspicaces, ces bots. Dernier détail de gameplay : comme c'est apparemment la mode en ce moment, fini les sauvegardes rapides, il y aura un système de check points derrière lequel on reconnaîtra la patte Xbox.

Le jeu offre plus de liberté que *MoH*

Pour le reste, on devrait rester dans le classicisme hollywoodien. On retrouvera donc avec plaisir une bande-son d'époque doublée d'une orchestration symphonique de rigueur, des gros mots en veux-tu en voilà. Mais aussi, des incendies de villages (espérons que le jeu se révèle aussi subversif que *Shellshock Nam*, qui n'avait malheureusement que ça pour lui), et même de bonnes vieilles parties de foot américain auxquelles il sera possible de prendre part.

Dans l'immédiat, il est difficile de prédire l'avenir de ce jeu. De nombreux bugs subsistent et il semble y avoir des problèmes d'équilibrage de classes pour le multi et ses modes de matchs assez classiques. Le moteur graphique, quant à lui, un bon vieil Unreal Engine, tourne très bien sur une machine milieu de gamme. Il rend parfaitement la densité de la jungle, même si, bien sûr, il n'atteint pas l'excellence d'un *Far Cry*. Pas de précipitation, donc, mais tout ceci semble plutôt sur le bon chemin.

BORIS CUILLERIER

À RETENIR
Éditeur Vivendi
Développeur 2015
Site www.menofvalorthegame.com
Rendez-vous le mois prochain pour renifler en test la bonne odeur du napalm.

Un challenger de plus sur le terrain...

Professional Manager

SORTIE OCTOBRE


Il n'est pas nécessaire de sortir des matchs pour faire des changements dans l'équipe.



Les détracteurs des jeux de management, qui les comparent à des tableurs, ont peut-être raison.

EN BREF
Un petit poucet espagnol tente de s'intégrer au monde du management de foot.

Encore un jeu de management de football ! À croire que le genre est devenu la poule aux œufs d'or et que chacun veut sa part du gâteau. Alors que se profile un duel quasi fratricide entre *L'Entraîneur* et *Football Manager*, Ubi Soft n'a peur de rien et entre dans la danse avec ce titre venu d'Espagne.

Le championnat ibérique réunit les meilleurs joueurs du monde. Aller y chercher un jeu de management semble donc *a priori* logique, d'autant que le studio Gaelco n'en est pas à son coup d'essai. La série a déjà connu plusieurs épisodes qui n'ont pas connu de distribution française. On se demande un peu pourquoi Ubi est allé chercher ce jeu aussi loin.

Il n'est pas facile d'innover dans le management mais *Professional Manager* fait office de photocopie de tout ce qui a déjà été fait. Dès les premiers écrans, l'amateur du genre est en terrain familier. On y trouve toutes les figures imposées avec moult tableaux et statistiques plus ou moins utiles. L'interface, touffue, se caractérise par une froideur assez repoussante. Passer des heures devant des tableaux bleutés aussi peu esthétiques qu'un mouvement collectif du PSG n'a vraiment rien d'engageant.



Certaines parties du jeu, comme la gestion des entraînements, sont tout à fait correctes.

La bonne surprise du jeu repose dans la visualisation des matchs, en 3D avec un moteur graphique honnête. On est loin d'un *FIFA*, mais il est possible de bien voir ce qui se passe sur le terrain, de changer de tactiques ou de joueurs sans quitter la vue 3D grâce à un système de menus discrets mais efficaces. *Professional Manager* possède la licence FIFpro, ce qui lui permet de reproduire fidèlement bon nombre d'équipes et une vingtaine de stades européens parmi les plus célèbres. Pour les équipes non incluses dans cette licence, un éditeur de maillots et de visages contourne cette limitation et vous permet d'intégrer vos propres créations sur la pelouse. C'est un petit plus appréciable mais pas forcément suffisant car, pour le reste, ce titre manque de personnalité. Les entraînements, la composition des équipes ou les transferts semblent avoir été copiés sur d'autres jeux, non sans y avoir laissé quelques plumes. Il y a bien quelques tentatives pour innover, tel l'ajout de caractéristiques à l'entraîneur (tactique, négociation, etc.), mais c'est du déjà-vu, notamment dans la série des *LFP Manager*. Il en va de même pour la partie économique. Ici, vous ne vous contentez pas de diriger l'équipe, il vous faut aussi vous occuper du stade et de la négociation avec les sponsors.

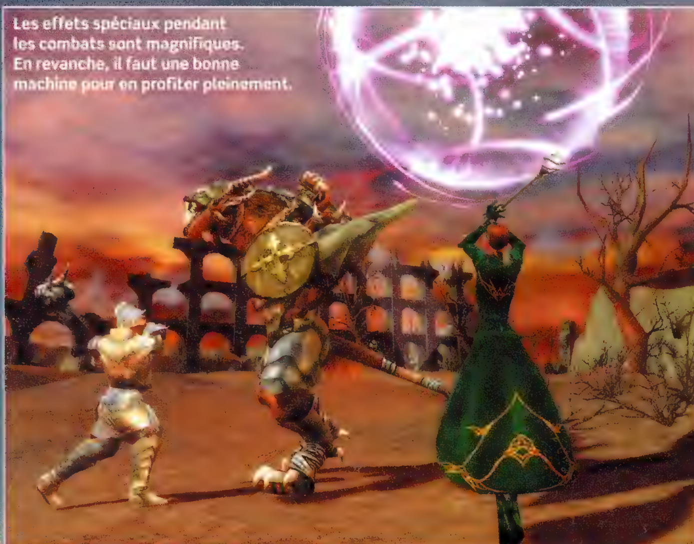
> Ce titre manque de personnalité

Loin d'être catastrophique, *Professional Manager* s'annonce comme une simulation solide et assez complète. Mais, que ce soit la profondeur de la simulation ou la base de données, ce titre paraît un peu léger face aux mastodontes que sont ses rivaux. On ne voit pas trop comment il pourrait se distinguer. Ses développeurs ont encore quelques semaines pour rectifier le tir et y ajouter un peu d'inédit. Ils ont annoncé qu'il y aura un gros suivi online avec des mises à jour et des possibilités de jeu en multi. Pour le moment, vous ne pouvez jouer qu'un match sur le réseau, ce qui est bien peu. Après tout, c'est comme au football, toutes les équipes ne sont pas en lice pour le titre de champion !

GHISLAIN MASSON

À RETENIR
Éditeur Ubi Soft
Développeur Gaelco
Site www.ubi.fr
Pas innovant pour un sou, ce titre risque d'avoir bien du mal face à la concurrence.


Les personnages et les animations sont très soignés dans *Guild Wars*. Sur certains aspects, il rappelle étrangement *Lineage II*.


Les effets spéciaux pendant les combats sont magnifiques. En revanche, il faut une bonne machine pour en profiter pleinement.

LE BESTIAIRE imaginé par NC Soft reprend les grands classiques des univers d'heroic fantasy. Orcs, gnolls, minotaures et dragons font partie de la fête, par contre la liste des races jouables n'est pas encore complètement connue.

Des donjons aux arènes, la guerre fait rage !

SORTIE DÉBUT 2005

Guild Wars

Lorsque nous avions découvert *Guild Wars* à l'E3 de Los Angeles, nous pensions que le concept et le style du jeu lui offriraient un avenir souriant. Après quelques mois de développement, cette idée s'est transformée en certitude. Le jeu de NC Soft va bousculer bien des habitudes et se présenter comme une nouvelle référence possible au monde du massivement multijoueur.

Au-delà du fait que le jeu sera le premier gros MMORPG « gratuit » du milieu, il risque en plus de ratisser large dans le créneau des accros du jeu sur Internet. À mi-chemin entre le jeu de rôle classique et du FPS, le joueur crée son personnage et le fait évoluer comme il l'entend. Expérience en combat contre d'autres joueurs ou nettoyage de donjons, les possibilités permettent à tout le monde de découvrir l'univers à sa manière. Pour bien appréhender le sujet, il faut reprendre le système à la base.

Un accès exclusif à la bêta pour *PC Jeux*

La création de personnage permet de choisir entre plusieurs classes. Guerriers, moines, enchanteurs, élémentalistes, nécromanciens ou encore rangers sont des sets de départ. Les points d'expérience octroient des niveaux supplémentaires et ouvrent de nouvelles compétences martiales ou magiques. Chaque joueur dispose donc d'un large panel de techniques de combat. La grande nouveauté, c'est que, pour l'aventure ou les affrontements en arène, il n'est possible d'emporter que quatre de ces compétences ou sorts. Que le joueur soit de niveau 5, 10 ou 20, c'est quatre icones seulement qui seront accessibles. C'est sur cet aspect que *Guild Wars* est véritablement novateur. Grâce à cette technique, le jeu garde tout son intérêt pour le joueur occasionnel comme pour le hardcore gamer. Le niveau maximum est fixé à 20 pour l'instant. Il est atteignable sans trop de difficulté mais n'est pas pour autant une fin. Au-delà, on continue à acheter des skills d'où il faudra extraire les quatre pour une aventure ou un championnat inter-guildes. Nous reviendrons bien sûr en détail sur les combos possibles lorsque le jeu sortira.

Dans l'attente, nous vous invitons à profiter de l'acompte bêta exclusif offert aux lecteurs de *PC Jeux*. Ce dernier vous donne accès à des événements exceptionnels organisés sur les serveurs d'Arena.net.

Ces derniers se déroulent en plusieurs fois. Le premier a lieu en Open Bêta du 29 au 31 octobre. Il sera possible d'y croiser des joueurs du monde entier qui viendront comme vous découvrir le jeu. Que ceux qui n'auront pas encore leur numéro de novembre se rassurent ! Le numéro de série fourni avec les CD (ou le DVD) donne aussi un accès exclusif à une opération découverte pendant le week-end du 6 et du 7 novembre 2004. Vous pourrez toujours, si vous avez manqué ces événements, vous connecter le premier week-end de chaque mois jusqu'à la sortie du produit final. Vous étiez nombreux à rêver de participer à une bêta, vous voilà servis ! Vous ferez partie des quelques milliers de privilégiés dans le monde qui découvriront avant l'heure l'univers fantastique de *Guild Wars*.

XAVIER LAMBERT

EN BREF
Guild Wars profite d'un système de combat novateur, plus tactique que jamais.

À RETENIR
Éditeur NC Soft
Développeur NC Soft
Site www.guildwars.com
Le premier MMORPG sans abonnement mensuel et bourré d'idées neuves. À suivre de très près !

LES PAYSAGES de *Guild Wars* sont nombreux et variés. Tantôt la neige, tantôt le sable brûlant du désert, vous n'avez pas fini de voyager.



PAS D'ABONNEMENT mensuel sur *Guild Wars*. Le système est intelligent, vous achetez le jeu et ce dernier profite d'un add-on tous les six à neuf mois. Si vous souhaitez en bénéficier, vous achetez l'extension. Dans le cas contraire, vous pouvez continuer à jouer sur le monde de base. Une idée neuve !

Le retour du pharaon

SORTIE 26 NOVEMBRE

Les Enfants du Nil



En remplissant certains objectifs, comme fournir des ressources, vous pouvez étendre votre influence.



Vous pouvez déambuler dans la ville pour en prendre la température et observer les habitants.

Avec son titre que l'on croirait tout droit sorti d'un dessin animé, *Les Enfants du Nil* pose d'emblée le décor : vous voici plongé dans l'Égypte des pharaons à l'époque où cette civilisation était la plus avancée du monde. Appartenant à ce que l'on appelle les *city builders,* ce jeu vous propose de construire la plus belle ville possible. L'Égypte et la construction de cités, cela vous rappelle peut-être quelque chose ? Eh oui, il y a quelques années, un jeu appelé *Pharaon* exploitait déjà ce thème. Or, il se trouve qu'il était développé par les mêmes personnes.

Pourtant, *Les Enfants du Nil* est loin d'être un simple remake 3D de *Pharaon.* Il introduit de nouveaux concepts et utilise une approche différente de la civilisation égyptienne. Ici, ce sont les habitants et non les bâtiments qui vont déterminer l'évolution de votre ville. Bien sûr, il vous faut toujours avoir une âme d'architecte et placer diverses constructions un peu partout sur une carte, mais votre principale ressource, ce sont les gens. Chaque citoyen est un individu à part entière, avec un nom, une famille et même une histoire. À la manière des *Sims,* il mène sa petite vie bien tranquille et obéira à vos ordres uniquement s'ils servent ses intérêts. Ainsi, le simple fait



Construire une pyramide est un long processus demandant un paquet d'ouvriers et de contremaîtres.

EN BREF
Devenez pharaon et construisez des villes à votre gloire au cœur de l'Égypte antique.

de construire un commerce ou un temple vous demande de réfléchir à la façon dont ce bâtiment va influencer le quotidien de ses utilisateurs potentiels. La complexité et la richesse de la société égyptienne sont largement exploitées dans les mécanismes de jeu. Vous avez ainsi à concilier les desiderata de plusieurs castes aux fonctionnements et attentes différentes les unes des autres. Les nobles, par exemple, sont presque autonomes. Ils engagent eux-mêmes les esclaves et les paysans dont ils ont besoin sans vous consulter. À vous de leur fournir de bonnes conditions de vie pour qu'ils aient envie de faire travailler des artisans, des commerçants et génèrent ainsi de l'activité dans votre cité.

> Chaque citoyen est un individu unique

La tendance des Égyptiens à construire des choses gigantesques ne servant pas à grand-chose, comme des pyramides ou des obélisques, est, elle aussi, remarquablement intégrée au principe même du jeu. En effet, votre alter ego, le pharaon, n'est pas immortel, ce qui vous oblige à établir une dynastie. Vous êtes régulièrement contraint de changer de personnage et démarrer de nouveaux règnes en perdant une partie des bénéfices acquis par votre ancêtre. Pour minimiser ces pertes, il faut donc marquer votre passage en faisant édifier des monuments à votre gloire !

Ce genre de trouvaille, conciliant mécanismes de jeu et authenticité historique, donne aux *Enfants du Nil* un cachet unique qui le différencie grandement des autres *city builders.* Pour une fois, vous n'avez pas l'impression d'être un dieu tout-puissant mais plutôt l'un des habitants de la cité.

Ajoutons enfin que les graphismes sont loin d'être vilains. Le moteur 3D n'est certes pas de la toute première jeunesse, vu qu'il s'agit de celui d'*Empire Earth,* mais le niveau de détail est assez élevé et les animations nombreuses. La ville grouille littéralement de vie et vous pouvez même déambuler dans les rues en suivant la vie quotidienne de ses habitants. Pour un peu, on se croirait presque dans un documentaire.

C'est dire si ce titre est bien parti pour ravir les amateurs de cette civilisation ancienne tout autant que les adeptes de simulation urbaine.

GHISLAIN MASSON

À RETENIR
Éditeur Sega
Développeur Tilted Mill
Site www.immortalcities.com
Un croisement intrigant mais très prometteur entre *Pharaon* et *les Sims.*

CONTRÔLE ABSOLU

WiFi

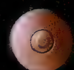
TV





VRS-N8100 **RÉORGANISEZ VOTRE HOME CINEMA**. Une nouvelle ère commence pour le Home Cinéma. Dès maintenant réorganisez, accédez et appréciez les nouvelles sources numériques grâce à votre réseau Ethernet ou WiFi et profitez de tout son potentiel. Avec le centre de contrôle Audio/Vidéo VRS-N8100, vous pouvez transférer vos fichiers musicaux, photos et vidéos directement de votre PC vers votre Home Cinéma. Vous pouvez regarder directement vos photos préférées sur votre écran TV via l'emplacement PCMCIA. Vivez enfin vos parties de jeux vidéo avec une réalité sonore multicanaux, en connectant votre console à la prise « Plug & play » de votre VRS-N8100. Une interface utilisateur graphique (GUI) vous guidera vers toutes les sources.

VOS MAINS CONTRÔLENT DÉSORMAIS TOUT !



LECTEUR DVD
DivX Video



MUSIQUE
MP3
OggVorbis
WMA
WAV



CONSOLES DE JEUX



PHOTO NUMERIQUE
JPEG
GIF
BMP



TELEVISEUR

KENWOOD

www.kenwood-electronics.fr

Renseignements et adresses des revendeurs 01 44 72 16 14

Le Prince revient et il n'est pas content.

PRINCE OF PERSIA L' ÂME DU GUERRIER

SORTIE FIN NOVEMBRE


Un cure-dent en métal planté entre les deux oreilles devrait calmer ce Boss !


Quand on énerve un prince, forcément, les têtes volent.


La recette reste la même, énigmes, portes à ouvrir, cachettes à découvrir... Et combats !


Les éléments du décor sont le support de vos acrobaties.

EN BREF
Ce nouveau volet, très sombre, de *Prince of Persia* vous surprend pour mieux vous séduire.

Le dernier épisode de la vie mouvementée du Prince s'était arrêté sur une douloureuse épreuve. Forcément, on a beau être un prince, lorsqu'une incarnation du destin vous traque dans le seul but d'achever la prophétie : « *Ton destin est scellé. Tu mourras !* », on fait moins le fier.

Vous voici donc lancé avec la mort aux trousses dans un périple qui, finalement, vous mène sur une île étrange, véritable point de rendez-vous des pires cauchemars de l'humanité. Rien de bien surprenant, donc, à ce que vous soyez, dès votre arrivée, assailli par des morts-vivants. Autant vous prévenir que ce *Prince of Persia*-là n'a plus grand-chose à voir avec l'univers féerique du dernier épisode. Tout est sombre, presque noir, et l'on se demande bien où notre héros va chercher le courage d'entrer dans la citadelle dressée tel un défi à la raison au centre de cette fameuse île.

Comme la plupart des jeux d'action/aventure à la troisième personne, le pad, s'il n'est pas indispensable, reste un outil de confort indéniable, même si, côté contrôle, tout est aux petits oignons, y compris au clavier. Plus surprenant, l'orientation de la caméra est rarement une gêne, et vous pouvez même, grâce à un judicieux jeu de touches, basculer sur une vue à la première personne ou panoramique. De quoi repérer aisément les chemins viables pour ensuite vous lancer dans des acrobaties dont le porteur de babouches que vous êtes a le secret. Et ils ont mis le paquet sur les animations, les petits gars d'Ubi Montréal, cela fait chaud au cœur. Autour des colonnades, sur les murs, notre héros virevolte, saute, fait des roulades, et tout ça, de façon vraiment convaincante, très fluide.

Un système de combats rapidement assimilé

Même chose pour les mouvements de combats, dont la panoplie a été revue à la hausse. Mieux encore, vous pouvez combiner ces déplacements spéciaux avec les différents coups de sabre, ce qui donne un système de combats facile à assimiler et d'une grande richesse.

SUR LE DVD Retrouvez la preuve des dires de Fako sur notre DVD avec la vidéo de *Prince of Persia*.

Et, quand on connaît la qualité des graphismes de la série, voir que les autres compartiments du jeu sont mis à niveau avec moult énigmes et des boss de fin de niveau repoussants comme il faut, cela laisse songeur.

Ajoutez une atmosphère d'une densité à couper au couteau et vous obtenez naturellement une recette qui a tout pour plaire. Reste à voir comment tout cela va s'enchaîner pour savoir si, oui ou non, la sauce va prendre, et la saga *Prince of Persia*, riche au cœur des vieux gamers, retrouver enfin l'aura qui n'aurait jamais dû la quitter.

RICHARD ROBIN

À RETENIR
Éditeur Ubi Soft
Développeur Ubi Soft Montréal
Site Non communiqué
Véritable vétéran du jeu vidéo, la saga *PoP* confirme son second souffle.

SEGA

"PAR **SPORTS INTERACTIVE,** LES CRÉATEURS DE LA SÉRIE **L'ENTRAINEUR**"



LE **MEILLEUR JEU**
DE **MANAGEMENT**
DE **FOOTBALL**
S'APPELLE DÉSORMAIS
FOOTBALL MANAGER

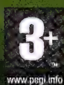
OFFREZ-VOUS LE TRANSFERT DE L'ANNÉE !



DISPONIBLE LE 5 NOVEMBRE 04

FOOTBALL MANAGER 2005

Vivez la magie, le stress et l'ambition d'un **manager de football.** Construisez et dirigez **tous les aspects du club de football** dont vous aurez la charge : recrutement, tactique, entraînement, stratégie, finances, communication... **Avec Football Manager 2005 vous avez tous les pouvoirs !**











www.footballmanager.net

alerte orange

Inspiration cyberpunk pour un polar russe.

Cops 2170 Power of Law

SORTIE FIN 2004


Chaque personnage gagne des points d'expérience quand une action est accomplie.


Les grenades font des dégâts de zone. Très utile pour supprimer plusieurs ennemis d'un coup.

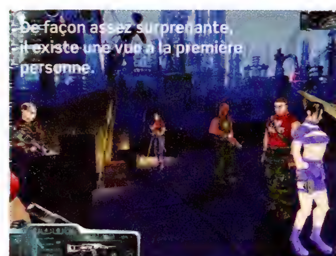
Décidément, les Russes ont le chic pour produire des jeux « étranges ». Déroutant serait plus approprié. Alors, est-ce sa patte graphique ? Son gameplay, qui mélange les genres ? Toujours est-il qu'une impression assez insolite émane de *Cops 2170*. Le genre d'effet que peut produire *Gorky 17*, par exemple, pour ceux qui ont eu la chance d'y jouer. On retrouve d'ailleurs un principe similaire, puisque *Cops 2170* est lui aussi un jeu de rôle tactique. À ceci près qu'il est orienté sur l'accomplissement de missions plutôt que sur l'exploration libre du monde et qu'il se passe dans une Amérique futuriste et ultrasurveillée, visuellement assez proche de *Blade Runner*. On notera au passage, avec amusement, la vision des Russes sur l'avenir des États-Unis. C'est de bonne guerre, dirons-nous ! Il n'en reste pas moins que le joueur incarne Katrin (Kati, pour les intimes), une jeune gradée des forces de police qui va partir sur sa première assignation. Est-il bien utile de vous dire qu'elle va mettre le nez dans une sale affaire dont elle va devoir se dépêtrer. Heureusement, elle pourra compter sur deux facteurs : un armement lourd et quelques amis. Concernant ces derniers, ce sont jusqu'à sept policiers que Kati pourra emmener en mission.



EN BREF
Cops 2170 est de la tactique pure et dure saupoudrée de divers éléments empruntés au jeu de rôle.

Enfin, au début, peu d'entre eux seront disponibles, il faudra attendre que notre héroïne fasse leur connaissance afin de pouvoir les ajouter à son équipe. Raison pour laquelle, lors des premières missions, de nombreux policiers, non contrôlables, assistent Kati dans sa tâche. Ou plutôt l'inverse car, après tout, c'est elle, la rookie. Bref, le principal est que le joueur va participer à de gros combats tactiques se déroulant selon la formule consacrée : chaque personnage dispose de points de mouvement qu'il consomme dès qu'il fait une action (se baisser, tirer ou ajuster son tir, recharger, etc.). Mais si ce jeu suit un schéma bien connu, il a l'ambition d'innover quelque peu. Ainsi, sa double originalité réside dans l'utilisation de véhicules possédant leurs propres PA pour écraser vos ennemis, ou au moins vous en rapprocher sans vous comptabiliser de mouvements. La seconde ingéniosité est que le combat se déroule sur plusieurs niveaux en simultané et, même si vous ne pouvez interagir qu'à votre échelon, il est possible d'observer les événements qui se déroulent ailleurs.

> Il a l'ambition d'innover quelque peu


De façon assez surprenante, il existe une vue à la première personne.



Pour ce qui est de la phase jeu de rôle, elle semble pour le moment assez sommaire. En effet, les points d'expérience, acquis à chaque fois qu'une cible est éliminée, permettent ensuite à vos personnages d'améliorer leurs aptitudes. Ils monteront aussi en grade, s'octroyant ainsi l'accès à un arsenal de plus en plus létal et, par conséquent, à des phases de combat un peu plus jouissives.

Au final, *Cops 2170* s'annonce comme un bon petit jeu tactique n'ayant aucunement l'intention de rivaliser avec un monument comme *Fallout*, mais que l'on pourrait considérer comme un descendant de *Jagged Alliance* ou d'*UFO*, environnement mis à part. Il lui reste juste à faire quelques petits réglages, comme la difficulté qui s'avère assez relevée dès la première mission. On attend donc la version test pour voir si ces quelques défauts auront été corrigés.

LOÏC CLAVEAU

À RETENIR
Éditeur Dreamcatcher
Développeur Mist Land
Site www.dreamcatchergames.com
L'introduction de véhicules dans la phase tactique est vraiment une bonne idée.

Qu'il est bon de jouer avec le feu !

Fire Department 2

SORTIE DISPONIBLE



Tant que la fumée n'est pas évacuée, la chaleur s'accumule et le feu peut repartir.



Certains incendies paraissent insurmontables, mais vous avez toutes vos chances.

EN BREF
Rejoignez les soldats du feu dans des scénarios catastrophes encore plus spectaculaires.

Les développeurs de chez Monte Cristo ont-ils déniché une machine pour explorer les cauchemars des pompiers ? C'est la question que l'on peut se poser face au second épisode de ce jeu de stratégie en temps réel. S'il s'agit toujours de diriger une poignée de soldats du feu et de gros camions rouges, les missions qui vous y attendent vont largement au-delà du petit incendie de quartier ou du sauvetage de grands brûlés.

Ici, ce serait plutôt du grand spectacle en provenance directe d'un film catastrophe. Vous aurez à intervenir après un tremblement de terre ou à limiter les dégâts après qu'une poursuite de braqueurs de banque eut provoqué l'embrasement d'une université. Les missions proposées ont bien plus d'ampleur et de rythme que dans le premier opus. Parsemées de multiples rebondissements, elles ne vous laissent aucun répit, vous condamnant à agir dans l'urgence, comme le feraient de véritables pompiers.

L'action n'est plus confinée à un ou deux bâtiments mais à des pâtés de maisons ou à des zones industrielles entières, plus difficiles à défendre. La superficie des cartes a ainsi plus que triplé depuis le précédent volet.



Les camions pompes sont très puissants mais doivent se recharger près des bouches d'incendie.

Heureusement, les moyens mis à votre disposition sont un peu plus importants et variés. Parmi les nouveautés les plus intéressantes, on note l'arrivée du maître-chien, capable de retrouver des victimes sous les décombres, ou celle de l'hélicoptère bombardier d'eau, bien pratique en terrain escarpé.

Mais le véritable héros de cette suite, c'est bien le feu. Plus sournois et réaliste, il a gagné en complexité. La propagation des flammes n'obéit plus à de simples scripts prédéfinis mais tient désormais compte de multiples paramètres, comme la pente du terrain, la sécheresse ou la météo. Pire, le feu n'est plus vraiment seul puisqu'il vous faut tenir compte de la chaleur et de la fumée, tout aussi redoutables. Ces nouveaux paramètres sont une réussite et ajoutent un peu de piment à cette simulation. Il ne suffit plus d'éteindre le feu mais aussi de le contenir, de guider leur propagation pour mieux les vaincre plus tard. De plus, les effets des flammes sont plus visibles à l'écran grâce à un moteur graphique qui a gagné en précision et en finesse. Dorénavant, les murs se couvrent de suie, la fumée déforme votre vue et le feu donne l'impression d'être vivant. Pour un peu, vous êtes tenté de laisser les incendies se propager pour admirer le résultat.

Le feu est le vrai héros de cette suite

Enfin, *Fire Department 2* devrait proposer un double mode multijoueur permettant une à quatre personnes de collaborer dans leur lutte contre les incendies. Avec l'un, vous partagerez toutes ces unités entre joueurs tandis que l'autre sera une sorte de compétition entre compagnies de pompiers.

Cette suite semble avoir tout ce qu'il faut pour surpasser son modèle. Seul bémol, le comportement des unités était encore loin d'être parfait. Entre certains pompiers qui ont du mal à trouver leur chemin et d'autres qui regardent les incendies cramer leur bel uniforme sans broncher, il reste encore quelques petits ajustements à faire du côté de l'intelligence artificielle.

Ce serait dommage que ce jeu se fasse incendier…

GHISLAIN MASSON

À RETENIR
Éditeur Focus
Développeur Monte Cristo
Site www.firefrance.com
Cette suite a les moyens de ses ambitions : faire plus fort et plus spectaculaire.

Maître du monde en quelques clics.

Superpower 2

SORTIE 27 OCTOBRE

Le premier épisode de *Superpower* n'a pas laissé un souvenir impérissable. Trop militaire et pas assez diplomatique, cette simulation de géopolitique était tout simplement ratée. Ses auteurs en ont pris conscience et ont décidé de rectifier le tir avec cette suite.

Son principe reste identique : après avoir choisi n'importe quel pays du globe, du plus petit au plus grand, vous devez le diriger tant au niveau militaire qu'économique et politique. Vos objectifs varient en fonction des scénarios et des pays. Le plus souvent, il s'agira de conquérir la planète mais vous pouvez tout aussi bien avoir à négocier une paix mondiale, améliorer l'économie du globe ou éradiquer la pauvreté dans votre pays.

Les corrections apportées par rapport au premier épisode ont porté leurs fruits. *Superpower 2* semble beaucoup plus complet et réaliste. Le comportement de chaque État est criant de vérité, avec bien souvent des situations faisant écho à l'actualité.

Parmi les plus gros changements, la diplomatie a été largement améliorée. Vous pouvez pratiquement faire tout ce qui vous passe par la tête au niveau des relations de votre pays avec le reste du monde : alliances, accords culturels, marché commun, etc. Les organisations internationales, comme l'ONU ou l'Union européenne, grandes absentes du premier épisode, sont désormais prises en compte, même si certaines subtilités, comme le Conseil de sécurité, manquent encore à l'appel.

EN BREF
Dirigez n'importe quel pays du monde dans cette simulation de géopolitique réaliste et pointue.

Du coup, le jeu a gagné en finesse et se distingue largement des autres simulations stratégiques, qui ne se focalisent que sur l'aspect militaire. D'ailleurs, il est tout à fait possible de dominer le monde en misant sur ses dons de gestionnaire, de négociateur ou de fin politicien. Mais, rassurez-vous, la guerre est toujours au programme. Chaque pays peut développer son armée en choisissant parmi des dizaines de types d'unités différentes. Vous pouvez même créer vos propres véhicules et autres armes de destruction massive pour aller taper vos voisins avec du neuf et de l'inédit. Le nec plus ultra reste bien sûr d'utiliser les armes nucléaires pour se faire aimer du reste de la planète.

Ce jeu semble bien plus complet et réaliste

Les combats se font en temps réel, en déplaçant simplement ses unités sur le globe. Les batailles se résolvent alors sur un écran tactique très simplifié. Bien qu'en net progrès depuis le premier *Superpower,* l'action reste néanmoins un peu confuse, surtout si vous avez beaucoup de troupes à manœuvrer. Il se passe des milliers de choses à l'écran et vous n'avez pas forcément le temps de tout gérer et analyser en naviguant sur une demi-douzaine de tableaux récapitulatifs. L'ordinateur n'a bien sûr pas les mêmes limitations, ce qui vous donne un net désavantage. De la même façon, il manque quelques indicateurs qui auraient été très utiles. Par exemple, connaître toutes les alliances d'un pays relève du parcours du combattant. C'est un peu gênant de découvrir au dernier moment que le pays que vous attaquez est allié avec la moitié du globe. Espérons donc que la version finale corrigera ces quelques lacunes, qui tiennent plus du travail de fignolage que du défaut de conception.

GHISLAIN MASSON

SUR LE DVD
Retrouvez la démo exclusive de *Superpower 2*.

TROIS DOMAINES

Votre action se décompose en trois domaines et autant de séries de menus. La politique vous permet de fixer les grandes lois de votre pays, comme le multipartisme, la liberté d'expression et la diplomatie de votre État. Le domaine militaire couvre les armées, mais aussi les services secrets ou la recherche. L'économie s'occupe de la gestion des matières premières et de la fiscalité.

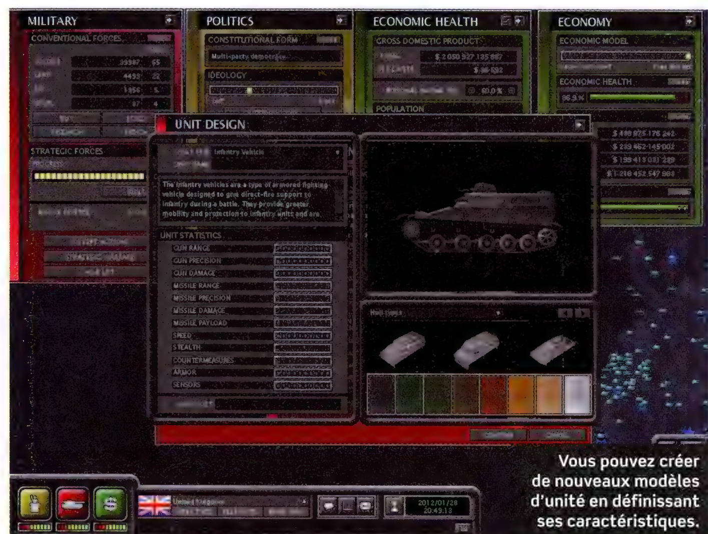


À RETENIR

Éditeur Dreamcatcher
Développeur GolemLabs
Site http://dreamcatcherinteractive.com
Cette simulation de géopolitque a tenu compte des erreurs du premier opus.



La négociation d'un traité est complète mais peu difficile à mettre en place.



Vous pouvez créer de nouveaux modèles d'unité en définissant ses caractéristiques.

LE GLOBE Vous avez la possibilité de zoomer et faire tourner la carte comme bon vous semble jusqu'à pouvoir distinguer villes et unités. Selon votre niveau de renseignement, les armées adverses seront plus ou moins visibles. Différents filtres, comme le niveau économique, la topographie ou le niveau de relation, sont disponibles.

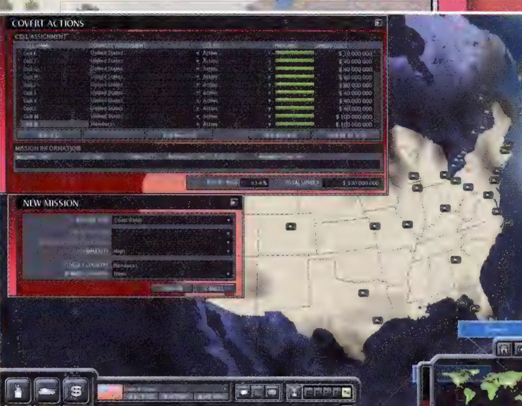
MENUS SPÉCIFIQUES Chaque secteur a droit à son menu bien à lui, avec la possibilité de recouvrir l'écran de multiples fenêtres. Par exemple, cette fenêtre militaire qui vous renseigne sur le rang du pays ciblé dans les différents corps d'armée, mais aussi sur sa puissance nucléaire. D'autres menus peuvent être ouverts pour préciser ces données.

MILITARY
CONVENTIONAL FORCES more

		RANK
SOLDIER	157324	13
LAND	24299	2
AIR	6032	2
NAVAL	352	2

BUY BUILD RESEARCH DESIGN
STRATEGIC FORCES
PROGRESS 100%
BUILD
MISSILE DEFENSE N/A
RESEARCH
COVERT ACTIONS
STRATEGIC WARFARE
WAR LIST

Russia
OBJECTIVES RELATIONS MORE INFO
T0 T1 T2 T3 T4



CÔTÉ SOMBRE
Vous n'avez ni l'envie ni les moyens d'étoffer votre armée, mais souhaitez étendre votre empire ? Agissez dans l'ombre avec vos services secrets ! Ils se décomposent en cellules, des unités spéciales à envoyer partout dans le monde. Vous pouvez leur affecter des missions, comme assassiner les dirigeants, mener une action terroriste en blâmant un autre pays et même lancer un coup d'État !



Teintes rougeâtres, écran phosphorescent : il y a de la bombe atomique dans l'air !



Les batailles se font sur cet écran. Elles peuvent être automatisées ou se résoudre unité par unité.

Ce treize-là, c'est que du bonheur.

In Memoriam La Treizième Victime

SORTIE FIN OCTOBRE


SEXY ! Ah, pour sauver cette charmante demoiselle, on est prêt à plonger dans les tréfonds de l'horreur ! Filmé en DV, le journal de bord des disparus contribue à faire monter la tension du joueur. Rassurons les prudes, les scènes de ce genre sont assez rares. Mais rassurons les mateurs en herbe, ils pourront en voir un peu plus...


DESIGN. Cette photo ne vous évoque pas grand-chose ? C'est normal, il faut jouer pour comprendre. Très travaillé sans sombrer dans l'art contemporain conceptuel inepte, le design d'*In Memoriam* intrigue puis met rapidement mal à l'aise. Une vraie réussite esthétique, soutenue par une excellente bande-son.


FORGOT YOUR PASSWORD ? La recherche de mots de passe et d'indices constitue évidemment le gros du morceau de votre enquête. Si vous calez après plusieurs heures passées à surfer sur la Toile, Julie, une étudiante qui s'intéresse aussi à l'affaire, vous enverra des tuyaux par mail. Des tiers plus mystérieux vous fileront également un coup de main.

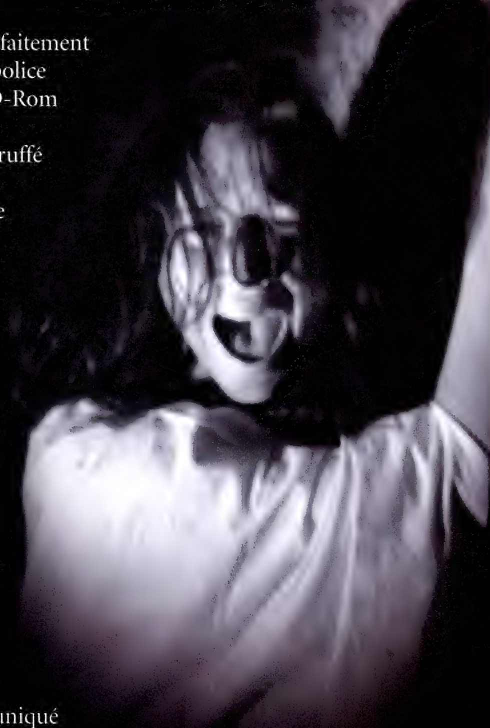
Éric Viennot et ses fins limiers nous relancent sur la piste du Phoenix, tueur en série épris d'ésotérisme. La fin du premier volet laissait davantage présager une véritable suite, effectivement en chantier, mais pour nous faire patienter jusqu'à sa sortie en 2005, une nouvelle escapade sanglante dans l'univers torturé d'*In Memoriam* est plus que bienvenue. Car, oui, amis lecteurs, *In Memoriam* est une œuvre formidable, un produit novateur, intelligent, délicieusement malsain, un jeu macabre aux indéniables qualités ludiques. Et, oui, amis lecteurs, il est parfaitement scandaleux que vous ne vous soyez pas fendus de la vingtaine d'euros que coûte aujourd'hui cette petite merveille. L'occasion vous est donc offerte de vous rattraper, d'autant que *La Treizième Victime* sera également vendue dans un format collector, comprenant, en plus de cette extension, le jeu original et une pelletée de bonus.

In Memoriam est une œuvre formidable

EN BREF
Un tueur cultivé vous propose de vous lancer sur la piste d'un journaliste et de sa compagne.



Le concept même, parfaitement génial, n'évolue pas. La police reçoit un CD-Rom envoyé par le Phoenix, truffé d'énigmes et de mots de passe, censé expliquer la disparition d'un journaliste et de sa compagne, et le met à disposition de tous, donc de vous. Pour trouver les solutions, il est indispensable d'effectuer des recherches sur Internet (et donc de disposer d'une connexion). À la différence de l'épisode original, où il suffisait souvent de taper un nom communiqué par le Phoenix sur Google pour immédiatement tomber sur un site proposant la réponse, la recherche promet d'être un peu plus complexe. Ce sont désormais près de 450 sites qui gravitent autour de l'intrigue et abritent des indices vous permettant de progresser. Seules victimes, les mini-jeux arcades ont disparu, jugés crispants et un peu hors de propos par une majorité d'utilisateurs. Bref, *La Treizième Victime*, c'est la même chose, mais en mieux. Sachant qu'*In Memoriam* était brillant, cet add-on sera éblouissant.



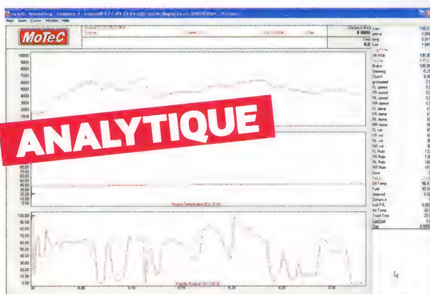
FLORIAN VIEL

À RETENIR
Éditeur Ubisoft
Développeur Lexis Numérique
Site www.inmemoriam-thegame.com/fr
Une plongée dans un bain glauque d'ésotérisme et de meurtres rituels. De l'aventure innovante.

Conducteurs du dimanche s'abstenir !

SORTIE NOVEMBRE

GTR - FIA GT Racing Game



ANALYTIQUE

L'OUTIL MOTEC INTERPRETER analyse dans les moindres détails le comportement de la voiture pendant la course.

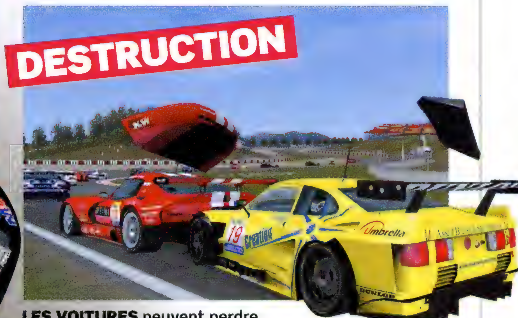


RÉALISTE

SOUS LA PLUIE, les voitures deviennent terriblement difficiles à contrôler. Mieux vaut être sûr de ses réglages...



Simbin a modélisé dans le détail plus de 70 voitures issues des championnats GT et NGT.



DESTRUCTION

LES VOITURES peuvent perdre certaines pièces, mais ne se déforment jamais. Les constructeurs ne l'ont sûrement pas autorisé.



COPILOTE

LE RAPPORT DE VITESSE conseillé est indiqué à l'écran avant chaque virage. Pas toujours facile de le respecter...

Septembre 2004. Rédaction de *PC Jeux*. Un ovni suédois débarque à la rédaction. Un jeu de course, pour être plus précis : *GTR – FIA GT Racing Game*. Mais d'où vient ce titre ? Il est l'œuvre de Henri Hoos, un coureur professionnel dont l'ambition n'a d'égale que la volonté. Toujours en activité, l'homme souhaite créer le meilleur jeu de course jamais sorti sur PC, rien que ça. Et il risque bien d'y arriver ! Tout d'abord, parce que plusieurs circuits du championnat FIA GT ont été reproduits à l'identique. Les développeurs ont utilisé des outils professionnels afin de parfaitement modéliser chaque piste, à la bosse près ! Photos, vidéos, mais surtout détection satellite, le développeur Simbin a réalisé un véritable travail d'orfèvre. Chaque bosse, chaque irrégularité du terrain est authentique, et la conduite s'en ressent ! Dès les séances d'essai, on s'étonne de voir sa voiture vibrer sur certaines parties du circuit. Il faut alors piloter de manière très précise, sous peine de dérapage incontrôlé et totalement incontrôlable ! Soyez prévenu, vous pouvez d'ores et déjà ranger votre gamepad et ressortir votre volant qui prend la poussière depuis des années. À moins de jouer en mode Arcade, dont la conduite est facilitée par de nombreuses aides, on finit (très) rapidement dans le décor : mieux vaut posséder le périphérique adéquat. Les modes Semi-Pro et, pire, Professionnel sont de véritables challenges. L'intelligence artificielle y est pour beaucoup. Les autres pilotes font des erreurs, peuvent se rentrer dedans, freinent de manière brusque et mordent régulièrement sur la chicane pour gagner quelques centièmes… Encore plus étonnant : le jeu est capable d'analyser votre conduite. Si une course paraît trop longue (les plus téméraires se lanceront sur le circuit SPA, pour 24 heures de compétition non-stop), il est possible de laisser l'intelligence artificielle prendre les commandes, elle reproduira le plus fidèlement possible votre comportement au volant ! Une fois la course finie, on pourra regarder ses statistiques. L'outil dédié, le Motec Interpreter, est d'une exhaustivité totalement bluffante. Toutes les courses ou séances d'essais sont enregistrées, et l'on peut ainsi analyser les paramètres de la voiture à n'importe quel moment de la course. Enfin, dernière surprise : ce qui s'annonce comme la meilleure simulation automobile de l'année n'a pas encore officiellement trouvé d'éditeur. Ce sera chose faite dans quelques semaines…

THOMAS DIOUF

EN BREF
Ambitieux, beau, captivant et hyper-réaliste, GTR est fait par des inconnus qui iront très loin !

Simbin a réalisé un travail d'orfèvre

SUR LE CD OU LE DVD ? Plusieurs images des voitures du jeu, ainsi que des sons utilisés par Simbin.

À RETENIR
Éditeur Non annoncé
Développeur Simbin
Site www.simbin.se
GTR pourrait bien être la meilleure simulation automobile jamais sortie sur PC.

Il y a encore des acharnés de la WW2 !

Mortyr 2

SORTIE DÉCEMBRE



PLUTÔT VIRIL Dans *Mortyr*, on ne se met pas sur la tronche à coups de pâquerettes.



CHAMP DE BATAILLE Dans certaines zones, le temps de survie est facilement inférieur à une minute.



TOUT EN FINESSE Encore une ambiance pastorale à base de MG42 et de Panzerfausts en perspective !



SCÈNE DE LIESSE La rédaction de *PC Jeux* fête la clôture tant attendue du bouclage !



VISION NOCTURNE Les intégristes s'offusqueront de l'objet, les autres l'utiliseront.

Redback a touché la gloire du doigt en écoulant 120 000 copies de son FPS *Mortyr* en 2000. Un jeu qui préfigurait presque le succès planétaire de *Return to Castle Wolfenstein*. Le jeu n'a malheureusement pas connu un succès similaire en Europe de l'Ouest et rares sont ceux qui ne l'ont pas oublié aujourd'hui. Pour la séquelle, c'est Mirage Interactive, un développeur polonais, qui s'y colle dans une nouvelle tentative pour conquérir nos marchés. Souhaitons-leur bonne chance, à *PC Jeux*, nous aimons les guérilleros de l'Est, qui n'ont pas froid aux yeux.

Mortyr 2 se situe toujours pendant une Seconde Guerre mondiale alternative, pleine d'armes bizarres, de SS en armures dignes de *Warhammer 40k*, et de savants fous prêts à rayer Londres de la carte à coups d'armes innommables. Il s'agira d'incarner Sven Mortyr, Suédois au service de Sa Majesté, dans sa quête pour sauver le Monde Libre des viles griffes du IIIe Reich. L'aventure se déroule ainsi de la Norvège à la Grèce, au cours de dix niveaux.

EN BREF
Un clone de *Wolfenstein* qui devrait nous changer de ces jeux sur le Vietnam et sur l'Irak.

Contrairement à *RtCW*, son illustre prédécesseur, *Mortyr* n'est pas un FPS qui sent le renfermé. L'action se situe la plupart du temps sur des cartes ouvertes assez grandes, à l'air libre. Heureusement, des check points vous éviteront de vous perdre, et des barrières, stratégiquement placées, de prendre le chemin des écoliers.

L'avantage de ces grosses maps est surtout de pouvoir coller des dizaines et des dizaines d'ennemis, ce qui devient flagrant vers le cinquième niveau. Seul, au milieu d'une plaine, avec pour seul moyen de défense contre des camions gorgés d'ennemis sapés en noir un orgue de Staline et quelques Panzerfaust, cela fait peu. L'action est assez intense et parfois difficile.

> Le gameplay n'est pas encore optimisé

Toutefois, nous sommes restés assez dubitatifs sur la préversion que nous avons testée tant il reste de travail à Mirage pour optimiser son jeu. En l'état, ça rame même sur une Radeon X800, ce qui aurait tendance à réveiller le vieux traumatisme qu'a été *Söldner – Secret Wars*. C'est d'autant plus inquiétant que le moteur graphique n'a pas l'air dans l'immédiat d'être truffé d'effets gourmands ou de lumières dynamiques en tout genre. En outre, il reste encore d'importants calibrages de gameplay à faire. Sniper un ennemi à plusieurs reprises sans le voir s'écrouler a tendance à agacer. Bref, c'est avec un œil attentif et circonspect que nous surveillerons la sortie de *Mortyr 2*.

BORIS CUILLERIER

SUR LE DVD Retrouvez la démo du jeu sur notre nouvelle galette à haute teneur en jeux vidéo.

À RETENIR
Éditeur Cenega
Développeur Mirage Interactive
Site www.mortyr2.net
Rendez-vous vers la fin de l'année pour une mise sur le gril impitoyable de *Mortyr 2*.

TECHNO CONTRE PÉTROD

Les Français d'Eugen System sont en passe de conjuguer dans un même jeu le pétrole et les idées.

En France, le technothriller semble totalement dominé par les licences Tom Clancy, largement majoritaire sur le marché. À tel point qu'on a du mal à imaginer autre chose dans le genre que des assauts de commandos high-tech contre des terroristes islamistes et autres infiltrations d'espions de la NSA en milieu hostile. Mais, contre toute attente, tous les technothrillers ne sont pas signés du grand Tom, tout comme ils ne se limitent pas toujours à des épisodes tactiques. Non, la guerre moderne, parfois, ça déborde carrément sur la mappemonde, dans des conflits à grande échelle. Une aubaine pour un RTS, quoi ! Aux États-Unis, on connaît un peu mieux ce genre de déclinaison littéraire, avec toute une pléiade d'auteurs, chacun possédant sa spécialité. Numéro 2 des ventes (devinez qui est le premier ?), Dale Brown, un ancien pilote de l'U.S. Air Force, s'est spécialisé dans les conflits modernes, si possible mondiaux et catastrophistes. Une aubaine pour les jeunes développeurs d'Eugen System, nourris au technothriller et au RTS, et qui cherchaient un scénariste capable de retravailler leur sujet. ▶

Des conflits à grande échelle



Comme dans tout bon RTS, on construit une base afin de gérer l'effort de guerre.

THRILLER

OLLARS

Jean-François Mariotti

Le ton est donné, *Act of War* fait la part belle aux combats de masse.

Comme le dit leur directeur général, Alexis Le Dressay : « Nous avions une histoire assez précise en tête. Par exemple, il était hors de question de faire de l'islam l'éternel ennemi du monde libre. Nous ne voulions pas tomber dans ce genre de stéréotype à la mode. Pour autant, nous savons faire des jeux mais nous ne sommes pas romanciers. Nous avons donc cherché qui était le plus à même de donner de l'ampleur narrative à notre idée. Et il est apparu que Dale Brown était le choix idéal. »

Les gars d'Eugen System avaient donc déjà en tête une trame et une logique très hollywoodiennes du récit. L'écrivain, lui, y a glissé son savoir-faire et un sens certain du traitement des personnages. Act of War se décomposera donc en 14 chapitres plutôt qu'en missions trop formatées : ici, un chapitre équivaut à un acte de l'histoire et se trouve régulièrement fragmenté en plusieurs objectifs successifs, très scénarisés. Pas question de se limiter aux schémas trop galvaudés du RTS, avec des prises de base adverse par dizaines. Le jeu démarre après un attentat contre une raffinerie de pétrole à Houston, alors qu'une conférence sur l'énergie, le World Energy Forum, risque d'être perturbée par les agissements d'une mystérieuse organisation. Rapidement, le Consortium, coalition née des débris de l'ex-URSS, dévoilera ses objectifs de conquête du marché de l'or noir. Pire : les capacités un peu démodées des terroristes laisseront bientôt la place à une technologie carrément avant-gardiste et particulièrement sournoise. De quoi laisser sur le carreau l'armée US, principale force accessible au joueur ? Sans doute. Par chance, une troupe parallèle voit alors le jour, fruit des toutes dernières expérimentations en matière d'armement : la Task Force Talon, sorte de Delta Force d'un futur pas si lointain. Et là, notre bonne vieille guerre traditionnelle plonge allègrement dans le technothriller, dans un joyeux mélange de politique-fiction et d'anticipation militaire.


Contrairement aux avions, cet Apache se dirige manuellement, comme une unité normale.

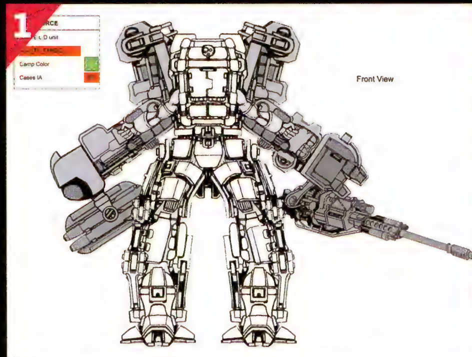




LA GUERRE DE DEMAIN

L'armée US vue par le prisme du technothriller

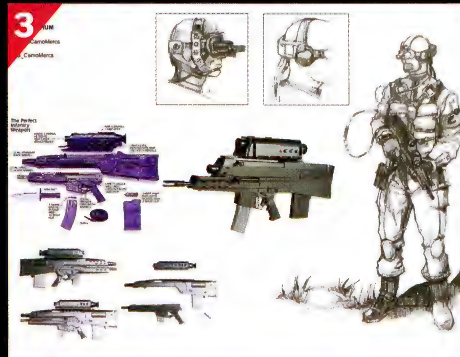
Act of War anticipe sur l'armement du futur via quelques prototypes très sérieux.



Ce soldat engoncé dans un exosquelette est conçu d'après de véritables recherches de l'armée américaine en matière d'armement.



Une poignée de ces soldats en exosquelettes déployés sur la carte peuvent décimer une troupe adverse entière.



L'équipement d'un fantassin du Consortium, version high-tech. Là aussi, il s'agit de spéculations plausibles inspirées de l'armement moderne.

Très vite, les conflits débordent sur le monde entier : Londres, la Libye, l'Égypte, la Russie, mais aussi San Francisco ou Washington ! Le tout traité comme un vrai film hollywoodien. Même le chapitrage du jeu prendra des allures de DVD vidéo : il sera ainsi possible de sauter vers le chapitre de son choix en cas de difficulté excessive. Ceci afin de ne pas pénaliser le joueur ponctuel pressé de découvrir l'histoire.

Dans son effort pour séduire le grand public, Act of War n'est pas seulement riche d'un concept high-tech très à la mode, mais également d'une des technologies graphiques les plus impressionnantes du moment. Vous voulez du cinéma ? Jetez donc un œil aux images de ce dossier ! Le réalisme des décors atteint ici un niveau encore jamais atteint dans un RTS. Ajoutez à cela une petite touche technothriller qui fera briller un peu plus les surfaces polies, avec des teintes chromées souvent bien choisies… Mais gare : ici, un bon coup de canon bien placé peut venir à bout de l'édifice le plus arrogant. C'est bien simple, tout est destructible, depuis le banc, la poubelle ou la fontaine dans la rue jusqu'aux bâtiments les plus solides. Y compris à Washington ! En ces temps frileux, un studio français s'autorise ce que bien des développeurs américains refuseraient, et c'est tant mieux. Pas de politiquement correct ici, rien que le plaisir des yeux et celui du jeu. Et attention, rien de tout cela n'a valeur de gadget : en dévastant au préalable tout un pâté de maisons, vous vous assurerez qu'aucun sniper ne viendra décimer votre infanterie. En ravageant telle forêt à bonne distance, vous immolerez par la même occasion les soldats planqués dans les hautes herbes ou derrière les arbres. Sans compter que, pour ménager de la place à une colonne de chars, il faut savoir parfois faire des sacrifices architecturaux… Et si tout cela demeure bien statique sur les images de ce dossier, sachez que ces efforts de destruction seront ponctués de lourds nuages de fumée, de gravats, de jets de pierres et autres effets spéciaux impressionnants. Sans ramer une seule seconde à l'écran ? Ça, on en jugera lors du test, dans quelques mois !



Ces snipers embusqués aux fenêtres sont en train de faire un joli carton.



Ce bombardement spectaculaire a été ordonné en deux clics, sans autres complications.

Un niveau jamais atteint dans un RTS

À ceux qui craindraient encore de ne trouver qu'en Act of War un jeu frimeur à l'usage des joueurs du dimanche, il faut préciser que les gars d'Eugen System connaissent leur bible du RTS par cœur. D'abord, parce qu'ils l'ont mise en pratique eux-mêmes par deux fois : avec Gladiators et Times of Conflict, deux jeux sympathiques, témoins d'un studio prometteur. Et surtout ▸


Admirez les dégâts occasionnés par les explosions sur cette magnifique map.

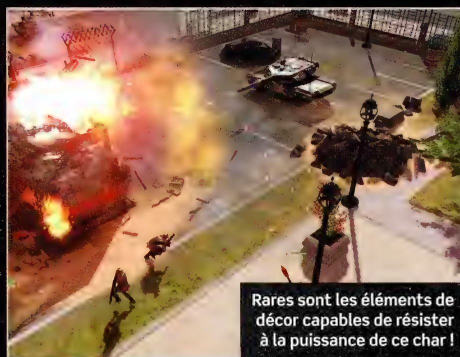


parce qu'ils sont eux-mêmes des joueurs dingues du genre. Pas étonnant, alors, de retrouver dans Act of War des recettes qui faisaient déjà toute la simplicité et la richesse des productions Blizzard ou Westwood. Le genre à scotcher tout joueur à son écran, sans pour autant laisser l'utilisateur ponctuel à la porte. Ici, les mécanismes sont éprouvés mais solides : trois camps disponibles, un système de ressources bien connu, une interface archiconnue, avec ses raccourcis clavier qui ne surprendront personne. Bref, rien que du très classique… Mais pas convenu pour deux sous ! Ainsi, les trois camps réservent leur lot de surprises. Dans la campagne solo, le joueur aura à contrôler tour à tour l'US Army dans des conflits globaux et les ressources high-tech de la Task Force Talon dans des efforts plus tactiques. Du côté du Consortium, nettement plus porté sur la furtivité et la ruse, on passera en quelques chapitres du bon vieux matériel russe obsolète à des armes nettement plus futuristes, mais toujours plausibles. Quand il ne s'agira pas de balancer une grosse dose d'Ebola sur l'armée adverse… Évidemment, ces bad guys ne seront contrôlables par le joueur que dans les modes escarmouche et multijoueur. La campagne, elle, leur réserve uniquement le mauvais rôle !



La guerre s'étendra vite aux grandes villes occidentales. Flippant, n'est-ce pas ?


Une vision d'horreur destinée aux Américains : Washington sous le feu des combats !

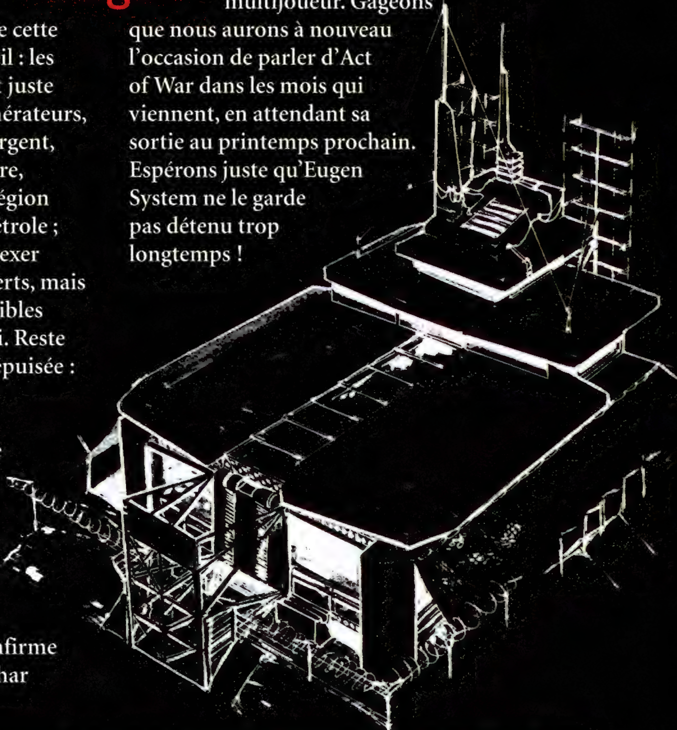

Rares sont les éléments de décor capables de résister à la puissance de ce char !

Act of War, ou comment revisiter des fondements classiques ? Oui, dans un double mouvement assez périlleux : d'un côté, répondre aux besoins de simplicité du grand public, de l'autre, respecter la complexité de la guerre moderne. En termes d'unités, cette richesse-là est au rendez-vous. Depuis les chars Abrams de l'US Army jusqu'aux exosquelettes de la Task Force Talon, tout l'inventaire du technothriller se retrouve sur le terrain, à un moment ou un autre. L'aviation est également de la partie, avec des chasseurs, des bombardiers furtifs ou des hélicos de tout genre. Bref, c'est la guerre telle qu'on l'imagine à la lecture des romans de politique-fiction américains. Pour autant, tout semble se gérer en quelques clics. Les avions, par exemple, ont tout juste besoin qu'on désigne leur cible principale. Ils se débrouilleront bien tout seuls sur le chemin. De même, si les intérieurs des bâtiments sont gérés, avec la possibilité de cantonner des troupes sur les toits ou aux fenêtres, vos hommes choisiront tout seuls de couvrir tel ou tel angle, selon l'avancée de l'ennemi. Même simplicité en matière de ressources, qu'il s'agisse des dollars ou de l'énergie. Au sujet de cette dernière, rien de nouveau sous le soleil : les camps les plus technologiques auront juste pour obligation de construire des générateurs, voilà tout. Mais, pour ce qui est de l'argent, c'est une tout autre histoire. À vrai dire, la source des dollars dépendra de la région pratiquée : ici, il s'agira de puits de pétrole ; là, de banques. Autant de zones à annexer pour accumuler les précieux billets verts, mais également autant de sources destructibles ou épuisables. Simple et efficace, quoi. Reste la seule ressource jamais totalement épuisée : la monnaie humaine, en la personne des prisonniers de guerre…

Bref, c'est la guerre telle qu'on l'imagine

Les prisonniers de guerre, c'est une des innovations géniales d'Act of War. Comme ça, en toute simplicité, au milieu de rouages bien éprouvés, le jeu vous balance un truc jamais vu auparavant, et pourtant d'une redoutable efficacité. Et aussi d'une sacrée modernité, comme nous le confirme chaque jour l'actualité ! En bref, un char détruit ou un soldat suffisamment blessé, mais pas mort, peut être récupéré par l'infanterie adverse et transféré dans une prison. Le joyeux geôlier touchera alors régulièrement une rançon qui viendra alimenter sa cagnotte. Évidemment, tout cela se fera aussi simplement et automatiquement que le reste, sans microgestion excessive. La seule obligation pour chaque camp sera de faire attention à ses blessés… Sous peine de devoir tenter des assauts désespérés pour détruire les prisons adverses. Un concept redoutable, n'est-ce pas ? À la hauteur de l'enthousiasme qui se dégage de ce jeu prometteur. Évidemment, il reste beaucoup à découvrir, tant au niveau du scénario que des différents camps.

Mais la démonstration qui nous a été donnée laisse augurer du meilleur. Et quand on dit le meilleur, Eugen System ne vise pas moins que les ténors du RTS… Suivez notre regard ! Pour le moment, les développeurs peaufinent leur bébé avant d'entamer la phase de bêta-test multijoueur. Gageons que nous aurons à nouveau l'occasion de parler d'Act of War dans les mois qui viennent, en attendant sa sortie au printemps prochain. Espérons juste qu'Eugen System ne le garde pas détenu trop longtemps !



ZONES D'OMBRE

Act of War réinvente le brouillard de guerre

Le bébé d'Eugen System est l'un des rares RTS à utiliser intelligemment le terrain.


Ces bosquets et ces fourrés peuvent très bien dissimuler des soldats embusqués. Mieux vaut sans doute raser tout ça !


Les explosions massives peuvent parfois masquer une partie du champ de bataille, afin de simuler le chaos de la guerre.


Ces bâtiments bloquent systématiquement la vue. Un brouillard de guerre intelligent qui offre de belles opportunités d'embuscades.



Nouvelle PlayStation 2*

Des mensurations de rêve







PlayStation®2

*Disponible le 1er novembre 2004

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité



NOUS VOUS PROMETTONS QUE

❯ Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.

❯ Nous vous certifions que tous les efforts sont faits pour que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.

❯ Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.

❯ Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.

❯ Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de cheat codes, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction *PC Jeux*. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !



Tous les tests !

74 ROME : TOTAL WAR

PC JEUX HIT ★★★★★

TOTALEMENT RÉUSSI

Les vieux pots font toujours d'aussi bonnes soupes.

PC JEUX Notre système de notation

0-19% ABOMINABLE La pire des engeances, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

20-49% MAUVAIS Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navrants, ç'aurait pu être un « vrai » jeu.

50-69% TRÈS MOYEN Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

70-84% BON Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

85-89% EXCELLENT Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

90%+ EXCEPTIONNEL La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

Fallait pas l'inviter !

Tiens ! la lumière est allumée, bizarre… Ho ! regardez donc, la liste des prochains jeux en test pour le numéro 81 ! Étrange, il n'y a personne autour de la machine : où est passé le chef de rubrique Tests ? Et, tout à coup, tout le reste de la rédaction sort des armoires, de dessous les tables en applaudissant… *« Félicitations, Fako, surprise, on te rend ton bien »*, qu'ils disent en souriant ! Punaise, si pour certains cela a tout du rêve, pour moi c'est un cauchemar. Non, ce n'est pas vrai, allez JP, dis quelque chose ! Piégé, je me suis fait piéger comme un débutant ! Alors, on ne se moque pas, c'est le grand retour et non, je ne sortirai pas mon cochon : je boude, c'est tout. Ah ! ils ont intérêt à bien se tenir, les jeux de fin d'année, c'est moi qui vous le dis : tout ça m'a mis d'une humeur massacrante. Tiens, pour la peine, passé à la moulinette *Future Tactics*, décortiqué *Armies of Exigo*, pulvérisé *Knights of Honor*… Et le tout en attaquant ma énième « Mamie » sur *World of Warcraft*, bêta-test oblige. Moi qui croyais me la couler douce sur la rubrique multijoueur, eh bien, c'est râpé : me revoilà aux affaires. Alors, tremblez, développeurs, Fako revient et il n'est pas content !

FAKO

Pas d'accord avec nous ?
Participez aux tests lecteurs
pcjeux@futurenet.fr

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

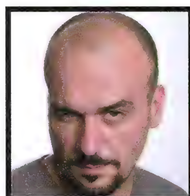
Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.



JEAN-PIERRE ABIDAL
Spécialités Stratégie, jeux d'action
Jeu du moment *Warhammer 40k : Dawn of War*
Ce mois-ci Sevré de jeux pour cause de nouvelle formule de *PC Jeux*, JP a trouvé des palliatifs : arbitrer les débats sans fin entre Billoo et Fako. Un mois « mets de l'huile » !



XAVIER LAMBERT
Spécialités MMORPG, RPG, simulations
Jeu du moment *Everquest 2*
Ce mois-ci Pas le temps de rigoler sur les divers bêta-tests en cours, il y avait du lourd à tester, comme l'extension de *Call of Duty*. Billoo a donc repris les armes, enfilé le treillis et chaussé les rangers.



RICHARD ROBIN
Spécialités RPG, MMORPG, FPS bourrins
Jeu du moment *Warhammer 40k : Dawn of War*
Ce mois-ci De retour dans la rubrique Tests, notre bon Fako a vu son ulcère à l'estomac se réveiller en quelques coups de fils. Jeux en retard, voire carrément absents…



GHISLAIN MASSON
Spécialités Stratégie, jeux de gestion
Jeu du moment *Football Manager 2005*
Ce mois-ci Notre Ghislain a réussi l'exploit du mois : taper la discussion avec notre ami Francis Kuntz, journaliste officiel de la principauté du Groland. Si, le vrai, l'original !



BORIS CUILLERIER
Spécialités FPS, jeux d'action
Jeu du moment Arracher des pieds de maïs transgénique
Ce mois-ci Toujours aussi vindicatif, Boris a mitraillé, bombé et passé à la moulinette tout un tas de récalcitrants au nouvel ordre mondial. Là où Boris passe, toute forme de vie trépasse.



GRAZIELLA MARIE
Spécialités Stratégie, aventure
Jeu du moment *World of Warcraft*
Ce mois-ci Ah, elle est forte, la miss pour faire des poses devant sa Webcam ! Ne nous en veux pas, Graz', il fallait bien que quelqu'un le fasse ! Vivement les maracas à retour de force !



J.-F. MARIOTTI
Spécialités Stratégie, aventure-action
Jeu du moment *Rome : Total War*
Ce mois-ci Notre insulaire nous a quelque peu abandonnés pour sa deuxième passion, la mise en scène. Cela a permis aux membres de la rédaction de redécouvrir la culture, la vraie.

TRIBES VENGEANCE

Le jeu qui réconcilie l'univers *Starsiege* avec tout le monde !

Les combats en arène sont incroyables d'intensité, même dans la campagne solo.

En bref

Un jeu qui réunit les joueurs dans l'univers *Starsiege*

- ✓ un look *old style*
- ✓ rapide et nerveux
- ✓ scénarisé
- ✗ des idées neuves

Si vous cherchez le FPS nerveux, intense et tactique du moment, *Tribes Vengeance* est pour vous.

POUR LE MEILLEUR

Une foule d'idées parfaitement exploitées

Il n'est pas nécessaire de tout inventer, le tout, c'est de bien faire.



Ces appareils amènent l'enfer. Quatre canons lourds et un mortier, le tout dirigé par trois joueurs : un pilote et deux canonniers.



La taille réduite des arènes, en comparaison des zones de combats classiques, donne toute leur dimension aux affrontements sur Internet.



Armure légère, médium ou lourde, la solution n'est pas toujours évidente car les avantages et les inconvénients se compensent.


Un contre trois, ce n'est pas perdu pour autant, tout dépend de votre dextérité.


La mort vient parfois du ciel. Ces petits appareils sont un cauchemar en réseau.


Détruire l'approvisionnement de l'ennemi, une technique toujours efficace.

Quand un studio de développement décide de mettre le paquet sur un jeu, ça se voit. Si *Tribes Vengeance* garde un look un peu suranné, il porte la marque des grands jeux de l'année 2004-2005 et réconcilie les joueurs avec l'univers de *Starsiege*. Sur la première version (sortie en novembre 1997 aux États-Unis), le mode solo se résumait à un tutorial d'environ cinq missions. Pour *Tribes 2*, la campagne était forte, mais la gourmandise du jeu avait largement entravé la pénétration du marché multijoueur. *Vengeance* met tout le monde d'accord avec un moteur simple, mais ultra efficace, et une campagne tout simplement géniale. Pourtant, si vous nous demandiez d'énumérer les nouveautés ou les petits trucs révolutionnaires de *Tribes Vengeance*, nous serions bien en peine d'en citer un !

En effet, le dernier-né d'Irrational Games n'apporte rien de neuf au genre… à part peut-être un de ses modes multijoueurs. En revanche, il utilise indéniablement tous les éléments qui ont fait le succès du premier *Tribes*, les assaisonne savamment des épices de *Tribes 2* et sert le tout sur un plateau d'argent. On ne s'ennuie pas une minute sur *Vengeance*.


Dans la campagne solo ou en multi, protéger ses équipiers conduit souvent votre équipe à la victoire.

La campagne solo est un petit chef-d'œuvre. Une histoire comme Hollywood et les éditeurs nous en racontent tous les jours, mais tellement bien agencée. En parlant de cinéma, il faut rendre à César ce qui lui appartient, et il est indéniable que le montage de la campagne est inspiré par l'œuvre de Tarantino. Le joueur est entraîné dans l'histoire au travers de scènes le mettant dans la peau de cinq à six personnages. Non contents d'interpréter tant de rôles, il faudra aussi supporter les voyages dans le temps car, là encore, c'est « Pulp Tribes ». Sans constituer le cœur du jeu, la campagne mérite à elle seule l'achat.

Le retour d'une légende du jeu en ligne

C'est du côté du jeu en réseau que *Tribes Vengeance* trouve son second souffle. À l'instar de celui des athlètes de haut niveau, c'est ce souffle qui va supporter le plus longtemps le joueur. Commencer à jouer à ce jeu en LAN ou sur Internet, c'est mettre le doigt dans un engrenage infernal, mais tellement bon ! *Vengeance* apporte cinq modes de jeu : CTF, Arena, Ball, Fuel and Rabbit. Le premier est un grand classique, le second une forme de Deathmatch par équipe avec un nombre de vies limité. Ball est semblable à celui que les joueurs connaissent d'*Unreal Tournament*. Fuel et Rabbit sont tous deux plus originaux. Il s'agit de voler le carburant de l'adversaire et d'un camp neutre pour être le premier à faire le plein de son réservoir. Pour s'emparer du précieux liquide, il faut rester une vingtaine de secondes dans un espace ouvert, sous le réservoir. C'est assez sensible car la zone est étroite et l'on se retrouve rapidement la cible favorite des apprentis fraggeurs en tout genre. Dans la version Rabbit (littéralement « lapin ») il ne faut pas se faire toucher, une sorte de « chat » futuriste. Ça marche bien dans les cours d'école, alors pourquoi pas en mode réseau ? En fait, *Tribes Vengeance* va tout simplement vous redonner envie de jouer en ligne si vous ne l'avez pas fait depuis longtemps. Son rythme et sa jouabilité en font un must de cette fin d'année. Achetez les yeux fermés !

XAVIER LAMBERT

PCJEUX Un régal de joueur. Indispensable !

EST › Joli › Rapide et sans difficulté › Idéal après une journée de stress

N'EST PAS › Au top graphique › Pour les petites configs › Dépassé, bien au contraire

Plaisir divin

94 %

■ **Prix** Environ 45 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** VU Games ■ **Développeur** Irrational Games ■ **Config. minimale** 1 GHz, 512 Mo Ram, carte vidéo 32 Mo ■ **Config. recommandée** 3 GHz, 512 Mo Ram, carte vidéo 64 Mo ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VOST ■ **Âge conseillé** 13 ans et + ■ **Site** www.tribesvengeance.com ■ **Influence** *Starsiege Tribes* ■ **Alternative** *Battlefield 1942*

NEXUS THE JUPITER INCIDENT

Ambiance intergalactique pour un jeu à dimension tactique.


Il est parfois utile, voire obligatoire, de scanner une base pour en savoir plus.


Au fil des missions, vos capitaines peuvent gagner de l'expérience.

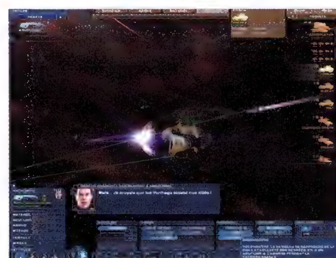

Les Mechanoïds sont une des races mystérieuses de Nexus.

À première vue, *Nexus* est à *Homeworld 2* ce que Canada Dry est à la bière : un côté épique équivalent, un graphisme similaire et une musique jouant sur les mêmes thèmes. Par contre, une fois aux commandes, l'expérience est totalement différente. Là où *Homeworld 2* se la joue stratégie temps réel, *Nexus* choisit plutôt la voie de la tactique.
Imaginez alors un *Baldur's Gate* ou un *KOTOR* où les personnages sont remplacés par des vaisseaux, et vous aurez une assez bonne idée du mode de combat utilisé ici. La pause est d'ailleurs très utile pour assigner vos ordres à chaque unité, le tout sans être stressé par les événements qui se déroulent dans le jeu.

Cela ajoute à la dimension épique des affrontements et donne la sensation de mieux maîtriser l'aspect militaire et de savoir ce que l'on fait. Encore que… En fait, il est possible d'attribuer des comportements à vos vaisseaux. Nous en retiendrons deux principaux, entièrement automatiques et manuels.
Les faiblesses du premier mode apparaissent lors de certains combats, surtout face à des ennemis rapides, car le vaisseau a du mal à les prendre pour cible. Dans ce mode, normalement, le joueur n'a qu'à donner un ordre général (combat rapproché, à distance ou longue portée). Malheureusement, on se rend assez vite compte que l'IA du vaisseau est limitée, celui-ci tourne en rond, tente de se mettre dans une position adéquate et finit enfin par faire feu. Il est ainsi fortement recommandé de passer en mode manuel, où toutes les commandes sont immédiatement prises en compte pour éviter cette frustration. D'autant plus qu'il est possible d'assigner une cible pour chaque arme ! Vous auriez donc tort de vous en priver.

> Nexus choisit plutôt la voie de la tactique

L'autre principal défaut de *Nexus* est son côté « raté ! Shoot Again ».





Souvent, une mission ne se réussit qu'avec un type d'équipement bien particulier. En gros, si vous ne l'avez pas pris au début, c'est foutu. Il n'est alors pas rare de recommencer une partie plusieurs fois avant de savoir exactement ce qu'il fallait utiliser. Moralité, décryptez bien les briefings car ils vous apportent parfois des informations très précieuses sur ce qui pourrait vous être demandé.

Dans l'ensemble, *Nexus* est plutôt agréable à jouer et offre une alternative spatiale intéressante aux RTS avec gestion de ressources où finalement on répète les mêmes manœuvres inlassablement. Ici, on vit l'histoire du jeu tout en y prenant une part importante par le biais de missions qui se ressemblent rarement.

LOÏC CLAVEAU

PC JEUX Un bon jeu, malgré ses quelques défauts.

EST › Un jeu tactique › Immersif › Particulièrement abordable

N'EST PAS › Un RTS comme *Homeworld* › Redondant

Épique

77 %

■ **Prix** Environ 45 € ■ **Sortie** Octobre ■ **Éditeur** Nobilis France ■ **Développeur** Mithis Ent. Ltd ■ **Config. minimale** 1,5 GHz, 128 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 2,5 GHz, 512 Mo Ram ■ **Mode réseau** oui ■ **Langue** VOST ■ **Âge conseillé** À partir de 12 ans ■ **Site** www.nexusthegame.com ■ **Influence** *Imperium Galactica* ■ **Alternative** *Homeworld 2*

ROME TOTAL WAR

Après la vie de samouraï et de templier, découvrez celle de prétorien.



Avant un combat, vous disposez d'une pause permettant d'organiser les troupes sur le terrain.



Toujours plus beau, toujours plus puissant, ce troisième volet de la série *Total War* rehausse de nouveau le niveau du wargame. Son concept « deux jeux en un », à savoir, des phases de stratégie temps réel insérées dans une campagne en tour par tour, a été maintes fois plagié, mais jamais égalé. *Rome Total War* va même agrandir le fossé qui le sépare de la concurrence (*Lord of the Realms, Knights of Honor…*) et s'imposer incontestablement comme l'empereur de la stratégie. Cela pour plusieurs raisons.

La qualité de sa réalisation est irréprochable, ce à quoi les développeurs nous avaient habitués dès le premier épisode. Mais, loin de se reposer sur leurs lauriers, ils ont cherché de nouveaux moyens d'améliorer encore cette saga. Ainsi, après quelques heures de jeu, inutile d'être un génie pour remarquer que l'effort s'est porté sur le domaine graphique, tant pour les batailles en temps réel que pour le jeu sur la carte de campagne. Le résultat est époustouflant. Dans la phase tactique, si chère à *Total War*, ce ne se sont plus des affrontements de quelques centaines d'hommes auxquels nous participons, mais de vraies guerres impliquant des milliers de soldats. Un peu comme dans un *Cossacks*, à la seule différence qu'ici tout est en 3D. Les précédents *Total War* étaient eux aussi en 3D, direz-vous. Oui, mais la beauté des graphismes n'a plus rien à voir. Grâce à un nouveau moteur graphique, elle est désormais décuplée et le plus incroyable est que le jeu reste toujours aussi fluide, même en zoom rapproché ! On se prend alors à suivre une charge de cavalerie qui fonce sur une troupe de fantassins. Elle est presque aussi jouissive que celle des Cavaliers Rohan, dans *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du roi.* Les soldats sont percutés de plein fouet par les chevaux et décollent littéralement du sol. Question immersion, c'est du bonheur. La bande sonore n'est d'ailleurs pas en reste puisque, outre la musique inspirée de *Gladiator*, on peut entendre les ordres criés par les officiers, le bruit des sabots


Même si votre machine est performante, les combats en ville sont un peu cafouilleux.

En bref

La Rome antique est le décor de fond de ce wargame.

- ☑ Deux jeux en un
- ☑ Une carte de campagne en 3D
- ☑ Des armées gigantesques
- ☒ Une interface intuitive

Alternant les phases RTS et tour par tour, *RTW* vous donne pour mission de devenir le général des armées romaines.

AVE CESAR !

Trompettes, ouvrez le ban !

Passage en revue de quelques-unes des troupes disponibles dans *Rome Total War.*


1 Les vélites sont passés maîtres dans le jet de lances. Ils sont redoutables face à des unités comme les éléphants.


2 Les Romains élevaient des chiens de guerre afin de semer la panique parmi leurs adversaires.


3 La cavalerie prétorienne, l'élite de l'élite, est redoutable lorsqu'elle fond sur ses ennemis.


4 Les légionnaires comptent parmi les plus fameux fantassins romains, notamment grâce à leur formation en tortue.

EN DÉTAIL

Bien comprendre la carte



lors d'une charge, celui des boucliers qui s'entrechoquent ou encore la clameur des hommes qui répondent aux ordres à l'unisson. Bref, le pied total. Les seules petites frustrations apparaissent lors des sièges. Le défenseur est plutôt passif, c'est-à-dire qu'il ne s'aventure jamais hors de ses murs, et l'intérieur des villes est tellement étroit que les combats y sont quelque peu brouillons. Enfin, rien de bien catastrophique non plus, rassurez-vous.

Mais continuons de parler des bonnes choses. Dans cette catégorie, on trouve la carte globale de campagne. Exit la vieille interface façon « Defender of the Crown », nous entrons dans l'ère de la 3D ! De ce fait, la carte ressemble de plus en plus à un jeu de plateau avec figurines. Chaque faction y déplace ses armées et ses personnages en tour par tour. C'est cette phase de stratégie qui a fait le succès des *Total War* et, une chose est sûre, vous allez adorer cette nouvelle mouture.

> La qualité de sa réalisation est irréprochable

Quant au principe général du jeu, il ne change pas beaucoup, vous devez toujours conquérir des provinces, conclure des alliances, espionner, embusquer… On retrouve également le système d'« Événements », où les héros meurent sur les champs de bataille, dans une catastrophe naturelle ou de vieillesse. Des mariages sont célébrés, des assassinats perpétrés, etc. Et parce que vous aurez tôt fait d'avoir l'esprit occupé par des milliers de petites tâches, comme l'amélioration des villes ou la planification des batailles, *Rome Total War* introduit une option d'« automanagement ». Idéale pour ceux qui n'ont pas l'esprit d'un gestionnaire.

Rome Total War excelle à tous les niveaux. Les amateurs de stratégie, quelles que soient leurs préférences, peuvent y trouver leur bonheur, que ce soit dans le mode campagne ou dans la reconstitution des batailles historiques. Mais, maintenant que *Total War* a maîtrisé son sujet, la prochaine étape pour la série consiste à explorer à fond le mode multijoueur. Alors, à quand le mode campagne à plusieurs ? On en rêve tous, donc, messieurs les développeurs, au boulot… S'il vous plaît !

LOÏC CLAVEAU

PCJEUX La crème des crèmes en jeu de stratégie.

EST › Immersif › Superbement réalisé › Parfois historique

N'EST PAS › Près d'être rattrapé par ses concurrents › Monotone

Captivant

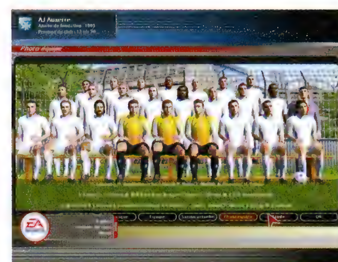
93 %

■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Octobre ■ **Éditeur** Activision ■ **Développeur** The Creative Assembly ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 512 Mo Ram ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VO ■ **Âge conseillé** Pour tous ■ **Site** www.totalwar.com ■ **Influence** *Shogun Total War* ■ **Alternative** *Lords of the Realm III*



La palette d'instructions collectives n'est ni très variée ni très déterminante.


La fiche signalétique d'un joueur est particulièrement détaillée.




Toutes les infos sont sur le même écran. Dommage qu'il faille en sortir pour changer de tactique !

LFP MANAGER 2005

Au football, il ne suffit pas de faire le beau sur le terrain !

Les titres consacrés au management footballistique ont beau se vendre par camions entiers, ils rebutent encore une bonne partie des amateurs de jeux vidéo. Depuis trois ans, les créateurs de la série des *LFP Manager* l'ont bien compris et ont donc choisi d'orienter leur produit vers le grand public, celui-là même qui joue à *FIFA*. Cette stratégie a jusqu'à présent été gagnante, à tel point que *LFP* est venu très sérieusement chatouiller *L'Entraîneur*, la référence du genre. Autant dire que l'on espérait beaucoup de cette édition 2005 qui s'annonçait riche en nouveautés.

D'entrée, le jeu frappe très fort en proposant une interface et des graphismes à mille lieues des habituels tableaux tristounets qui ont fait la renommée du genre. Il y a de la couleur partout, des portraits de joueurs en 3D et des données claires et lisibles. Un jeu de gestion aura rarement proposé un environnement aussi esthétique et convivial.

Vous gérez absolument tous les aspects de la vie de votre équipe, et pas seulement ce qui se passe sur le terrain. Le jeu aborde des domaines comme les sponsors, les médias ou les infrastructures du club. Pour peu que l'on y trouve un intérêt, toute cette partie est d'ailleurs assez bien faite.

> Le plus beau des jeux de management

Les choses se gâtent dès qu'il est question de vrai football. Les statistiques des joueurs ont beau avoir doublé depuis l'an dernier, les mécanismes de cette simulation restent un peu légers. Les options tactiques et les consignes de jeu sont simplistes et peinent à être appliquées par vos footballeurs. La résolution des matchs est même parfois un peu étrange, pour ne pas dire irréaliste. Les arbitres ont le carton généreux, et il n'est pas rare d'avoir des scores fleuves.

Comme l'an dernier, vous pouvez visualiser les matchs en 3D via le moteur graphique d'*UEFA 2004*. Le petit plus, c'est que, désormais, vous avez le choix entre un mode plein écran et un mode fenêtré vous donnant diverses informations, comme les notes des joueurs ou la possession du ballon. Cette fonctionnalité est pourtant loin d'être convaincante ! Il manque clairement une vue d'ensemble, pourtant essentielle pour analyser le placement de vos joueurs. De même, le nombre de mouvements collectifs est un peu limité, d'où des matchs qui se ressemblent tous.

Au final, ce *LFP Manager 2005* donne donc la très nette impression d'avoir privilégié la forme au détriment du fond. Sans être mauvais, il survole plus qu'il n'explore ce qui fait le quotidien d'un club de foot. Il aura donc bien du mal à séduire les accros de management, mais pourra contenter un auditoire moins exigeant.

GHISLAIN MASSON

PCJEUX De la gestion tape-à-l'œil mais imparfaite.

EST
› Techniquement irréprochable
› Le seul à proposer les matchs en 3D

N'EST PAS
› Sympathique sur les temps de calculs
› Aussi profond que la concurrence

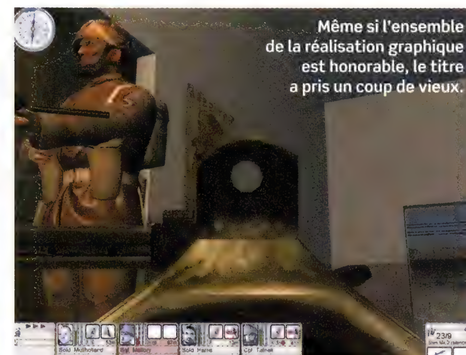
Clinquant

72%

■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** EA Sports ■ **Développeur** EA Canada ■ **Config. minimale** 700 MHz, 128 Mo Ram, carte 3D 32 Mo ■ **Config. recommandée** 1,4 GHz, 512 Mo Ram ■ **Mode réseau** jusqu'à 4 sur la même machine ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 10 ans et + ■ **Site** www.totalclubmanager.com ■ **Influence** *LFP Manager 2004* ■ **Alternative** *L'Entraîneur 4*


L'action prend place en France, en Sicile et en Allemagne.


On retrouve le fusil Springfield, idéal pour les missions de nuit.


Même si l'ensemble de la réalisation graphique est honorable, le titre a pris un coup de vieux.

HIDDEN AND DANGEROUS 2
SABRE SQUADRON

Le nerf de la guerre, c'est vous !

Le second volet de *Hidden* nous proposait de nous enrôler dans la brigade du SAS, son expansion, *Sabre Squadron*, reprend le même principe avec des missions toujours plus dangereuses et complexes. Le Special Air Service fut créé en 1940 par David Stirling, sous-lieutenant de vingt-quatre ans. Ce dernier en eut l'idée lors de sa convalescence : une petite escouade d'hommes, agissant dans l'ombre, exploitant des renseignements pour neutraliser les complexes aéronavals allemands ou italiens. Une idée qui fit merveille, malgré un grand nombre de pertes humaines, et qui s'adapte plutôt bien à des jeux PC.

Plutôt guidé dans *Hidden and Dangerous 2*, on se retrouve ici avec rien qu'une carte vaguement détaillée pour préparer l'opération et un couteau (ne pas oublier l'équipement automatique !). Impossible de consulter les objectifs en cours de mission, alors autant dire que cet add-on s'adresse aux spécialistes. Et s'il vous fallait une preuve, la première mission d'infiltration imposée en fournit une indéniable d'emblée !

Information, infiltration, neutralisation

L'action, elle, se situe entre *Call of Duty* et *Operation Flashpoint* pour les sensations. La gestion des armes est réaliste, et lorsque vous devez passer en finesse, l'infiltration se doit d'être rigoureuse. Vous pouvez même piquer l'uniforme ennemi et le revêtir pour tenter de vous infiltrer en douceur, un peu à la *Commandos*. Alors, si le jeu peut se montrer palpitant, avec sa musique dynamique et son ambiance authentique, il faut bien avouer que le moteur graphique a, lui, salement vieilli. Ajoutez à cela la présence de deux modes de jeu : tactique et dynamique, qui vous obligent à assigner la quasi-totalité des touches du clavier, et vous obtenez un vrai casse-tête. Difficile de tout garder en mémoire… Si vous cherchez du fun rapide à consommer, passez donc votre chemin, *HD2 : Sabre Squadron* est vraiment orienté simulation.

Les fous de *Hidden* pourront d'ailleurs pleinement profiter du mode tactique (qui fleure bon le *Rainbow Six*) pour peaufiner leurs assauts.

Il faudra bien choisir les caractéristiques de ses hommes suivant leurs compétences, qui vont par quatre : tir, furtivité, médecine et crochetage. La durée de vie du jeu n'est pas exceptionnelle, mais justifie heureusement l'investissement, d'autant que le nouveau mode coopératif rattrape quelques petits défauts du titre. Dommage simplement qu'il soit impossible de jouer dans ce mode sur la totalité des cartes de *HD2*, ce qui nous aurait tout de même pourtant semblé logique…

MAXIME ROURE

PC JEUX Moins touffu qu'espéré, mais quelle ambiance !

EST › Franchement pas évident › Plutôt tourné vers le réalisme

N'EST PAS › Très accessible › Conçu pour débuter la série des *Hidden*

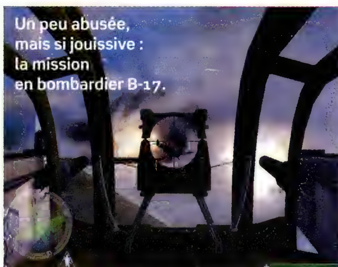
Palpitant

76 %

■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Novembre ■ **Éditeur** Global Star Software ■ **Développeur** Illusion Softworks ■ **Config. minimale** 1 GHz, 128 Mo Ram, carte graphique 32 Mo ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 512 Mo Ram, carte graphique 128 Mo ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** www.hidden-and-dangerous.com ■ **Influence** *Ravenshield* ■ **Alternative** *Operation Flashpoint*

CALL OF DUTY
LA GRANDE OFFENSIVE

Vous aimez l'odeur de la poudre au petit matin ? À l'attaque !



Un peu abusée, mais si jouissive : la mission en bombardier B-17.





Le nouveau moteur graphique a permis de gagner en profondeur de champ.

Ce n'est un secret pour personne, *Call of Duty* fait partie des meilleurs jeux de l'année 2003-2004. L'extension tant attendue est arrivée et, une fois de plus, c'est le carton que nous espérions. Si *La Grande Offensive* est un add-on, il déroge à la règle des ajouts simplistes et propose une nouvelle série de campagnes hautes en couleur. Les Ardennes, les formations de bombardier, la Sicile ou le front russe, le joueur endosse tour à tour les grands uniformes alliés de la Seconde Guerre mondiale. Une fois de plus, les heures de jeu seront d'une intensité non feinte et la difficulté suffisante pour retenir le joueur le plus acharné.

Les développeurs nous ont d'ailleurs un peu trompés… Le script est encore plus exigeant que dans le passé. Dès les premières missions du côté de Bastogne, il va falloir suivre et oublier le héros qui sommeille en vous. Ici, pas de place pour les têtes brûlées et les solitaires, il faut suivre aveuglément son unité ou son sergent. Dans le cas contraire, c'est un obus ennemi qui vous rappellera qu'un ordre ne se discute ni ne se contourne… On s'y fait vite. Second aspect très impressionnant, le niveau de difficulté a été rehaussé. Les munitions sont rares, surtout dans la campagne russe, et les objectifs souvent très bien défendus. De plus, l'intelligence artificielle souffre toujours du même défaut et les scripts font le reste. Vos équipiers alternent entre génie militaire et chair à canon, donc, si vous recherchez la perfection, il faudra jouer plusieurs fois pour reconnaître le terrain et repérer à quel moment leur neurone s'envole.

Le joueur assiste à un vrai spectacle hollywoodien

Troisième point non négligeable, le moteur graphique a été revu. Désormais, les effets de particules ont été ajoutés. Il y a en a partout ! Dans les Ardennes, la neige et la boue rivalisent en gerbes de plus en plus hautes. La terre se disperse à grand renfort d'explosions dans les plaines russes et les avions disparaissent dans un grand boum de feu et de pièces mécaniques. C'est beau et c'est aussi utile pour corser la difficulté. Pas facile d'aligner une cible derrière une colonne de fumée.



Une bataille de chars comme vous n'en avez jamais vu.

Cette nouvelle puissance d'affichage sert d'ailleurs particulièrement bien la courte campagne des bombardiers. Les avions se succèdent en vagues incessantes, et si le niveau de jeu relève de *Beach Head* (jeu des années 80), c'est du spectacle digne d'Hollywood qui se déroule sous vos yeux. Pas forcément très utile, mais le boost d'adrénaline est là. Après quelques heures de jeu, il faut se rendre à l'évidence… *La Grande Offensive* est la digne extension de *Call of Duty*, un de ces add-on qu'il serait criminel de manquer.

XAVIER LAMBERT

PCJEUX Une extension d'une rare qualité, indispensable.

EST › Superbe › Intense et violent › Une bonne raison de rejouer à *COD*

N'EST PAS › Lassant › Facile et sans relief › Pas assez pointu pour l'IA

Grandiose **92 %**

■ **Prix** Environ 35 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Activision ■ **Développeur** Infinity Ward ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 32 Mo ■ **Config. recommandée** 3 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 64 Mo ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** www.callofduty.com ■ **Influence** *Return to Castle Wolfenstein* ■ **Alternative** *BF 1942*


Un appareil vous permet de photographier les indices. Vous pouvez ainsi les consulter à tout moment.


Myst n'est pas comme tous les jeux d'aventure, il a réellement une âme.

MYST 4 REVELATION

Chaque famille cache un lourd secret, celle-ci en a deux...

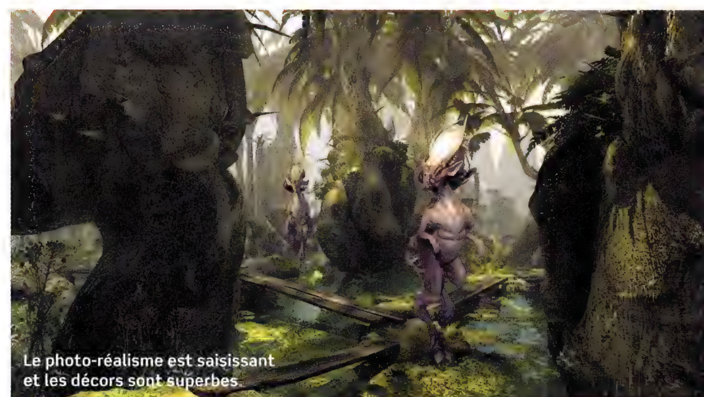
La grande saga *Myst* a ce point commun avec les séries B de mauvais goût de proposer des histoires de famille fort compliquées. Néanmoins, ni amour, ni gloire, ni beauté puisque, dans le merveilleux monde de *Myst,* tout est très onirique. Mais les rêves se transforment quelquefois en cauchemars. Les premiers opus de la série nous contaient les frasques des deux fils d'Artus. Depuis, on a beaucoup spéculé sur le destin de ces frères. Les développeurs se devaient donc d'apporter des réponses précises. C'est ainsi que ces personnages clés se retrouvent au centre des révélations de *Myst 4.*

La reconstitution de ce passé tumultueux se fait, comme à l'accoutumée, par le biais d'un scénario intelligent et complet. Autrefois, le titre avait su séduire par ses graphismes somptueux mélangeant réalisme et fiction. *Myst 4* pousse le concept encore plus loin en nous proposant un univers plus riche, doté de photo-réalisme à couper le souffle.

Tout est intelligemment pensé

La réalisation est presque digne d'un long-métrage par la qualité de ses interprètes et de son scénario. Quant à la bande-son, nous ne pouvons que tirer notre chapeau face à un tel travail.

Tant de vertus nous poussent inexorablement vers l'évasion… Dès la première seconde vous plongez dans un univers vivant où des interactions sont possibles avec les créatures que vous rencontrez. La prise en main est toujours aussi simple, ce qui rend le jeu très immersif. La jouabilité est similaire aux précédents titres puisque toutes les actions s'exécutent à la souris. Cependant, il est maintenant possible d'actionner « réellement » un objet : vous pouvez ainsi faire tourner un mécanisme ou effectuer une pression plus ou moins importante. Ce point est capital dans la résolution de certaines énigmes. Ces dernières sont une fois encore le véritable centre d'intérêt du jeu. Du simple mécanisme à activer au casse-tête cossu réclamant plusieurs indices, il y en a pour tous les goûts. Afin que les joueurs de tous niveaux puissent apprécier les différents puzzles, un système d'aide a été judicieusement incorporé.


Le photo-réalisme est saisissant et les décors sont superbes.

L'interface a également été dotée d'un journal de bord et d'un appareil photo. Vous pouvez ainsi faire des prises de vue des indices et y apporter vos propres commentaires. Tout a ainsi été intelligemment pensé pour aider le joueur au maximum dans sa quête d'indices.

Myst reste la référence du jeu d'aventure intelligent. Il est toujours à la page de l'évasion avec son nouveau scénario qui vous transporte. Les inconditionnels de la saga ne seront pas déçus d'avoir attendu toutes ces années avant ces révélations.

GRAZIELLA MARIE

PC JEUX La référence incontestée du genre.

EST
- Magnifiquement réalisé
- Un grand scénario

N'EST PAS
- Assez dynamique
- Une suite sans queue ni tête

Mythique

90 %

■ **Prix** Environ 45 € ■ **Sortie** 30 septembre 2004 ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Cyan World ■ **Config. minimale** 700 MHz, 256 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 1 GHz, 512 Mo Ram ■ **Mode réseau** Aucun ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** + de 7 ans ■ **Site** www.mystrevelation.com ■ **Influence** *Myst 1* ■ **Alternative** *Aura*


Les reflets sont gérés en temps réel. C'est beau mais est-ce utile dans un FPS ?


Les séquences des films ne sont pas bien numérisées et trop compressées.

STAR WARS BATTLEFRONT

Un jeu de plus à placer dans les archives des collectionneurs.

Tout le monde connaît la formule, désormais. Une bonne licence bien juteuse, un concept éprouvé et quelques artistes peuvent faire un bon petit jeu. Mais voilà, les joueurs deviennent de plus en plus difficiles et les minima ont pas mal augmenté. C'est sans doute ce qui porte préjudice aujourd'hui à *Star Wars Battlefront.* Le jeu est assez propre, les décors tiennent la route, même si l'espèce de flou à la mode parvient rapidement à énerver le plus calme des fans de *La Guerre des étoiles.* Très vite pris en main, on découvre les campagnes destinées aux joueurs solitaires… Deux d'entre elles reprennent les trilogies du cinéma, la troisième est une sorte de conquête galactique liant toutes les cartes déjà explorées et les enchaînant de manière assez simpliste. Des séquences vidéo tirées des films, bien trop compressées, entrecoupent les missions. Il apparaît évident qu'il s'agit d'un portage de produit console. Les environnements de jeu, les commandes (heureusement re-paramétrables), tout « sent » la console à plein nez. C'est fait proprement, mais il est évident que les capacités du PC n'ont pas été poussées très loin. En plus, le jeu est incroyablement court, l'aventure dure moins de huit heures pour un joueur lambda et la frustration arrive au pas de charge.

En bref

Un FPS multijoueur basé sur l'univers de *Star Wars*.
- ✓ Des sites tirés des films
- ✓ Des unités mythiques
- ✓ Des héros
- ✗ Une ambiance forte

Un jeu dépourvu de la touche magique attendue sur une telle licence. Du *Star Wars* de synthèse à réserver aux inconditionnels !

> Une bonne licence ne suffit pas à faire un bon jeu

Il était clair, lorsque nous avions rencontré les développeurs, en avril dernier, que l'accent était mis sur le mode multijoueur. De ce côté-ci, le contrat est rempli et il est donc possible de rejouer à chacune des batailles sur Internet ou en réseau local. La qualité est assez propre, mais si vous recherchez un jeu fluide et rapide… il va falloir faire quelques sacrifices. Pour commencer, le serveur dédié s'impose, sans quoi vous risquez de jouer à un FPS au tour par tour (y compris sur des configurations très correctes). Ensuite, la bande passante utilisée et la vitesse naturelle du jeu font qu'il sera nécessaire de posséder une très bonne connexion pour profiter pleinement de *SW Battlefront.* Enfin, même si la quantité des parties va croissant sur Internet, le nombre de serveurs disponibles avec un ping correct (ne comptez pas jouer à moins de quatre barres de niveau de ping) est assez limité. Sans respecter ces restrictions, vous vous condamnez à assister à un slideshow entrecoupé de phases de choix de personnages.

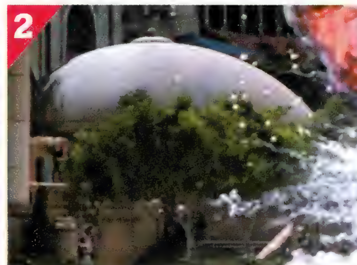
Autre aspect frustrant du jeu, le mode multijoueur ne propose que de jouer aux différentes cartes sans plus de choix. Complètement calqué

LE BOURGET DES ÉTOILES

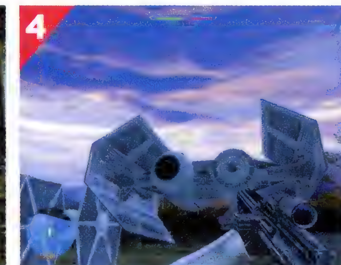
Quels véhicules piloterez-vous dans SWB ?

Au sol ou dans les airs, vous pourrez tester vos capacités de pilote.


1 – L'un des rares grands plaisirs du jeu… Dommage que le terrain de jeu soit limité !


2 – Le X-Wing est à l'étroit dans l'espace de vol des cartes où il est disponible.


3 – L'AT-ST a une puissance de feu dévastatrice, mais son maniement est délicat.


4 – Les Tie n'ont rien à faire là mais ce n'est qu'une des entorses à l'univers *Star Wars*.

EN DÉTAIL

Excuses acceptées, capitaine Lucas !



sur le système mis en place par *Battlefield 1942*, *SW Battlefront* ne parvient pas à convaincre. Piloter un AT-ST ou un Tie-Fighter (X-Wing ou Y-Wing du côté Alliance rebelle) dans certaines missions relève de l'anecdote. Les appareils, quoique efficaces, ne sont pas aussi maniables qu'il le faudrait. Par exemple, lorsque le joueur se trouve aux commandes d'un bipode impérial, il n'est pas rare de bloquer contre des éléments de décor, et l'impossibilité de reculer l'angle de la caméra est rédhibitoire. De même, impossible de configurer une seule et même touche pour passer en mode sans cockpit… Sur une batterie on passe en vue virtuelle, sur un chasseur ou un AT-ST en vue externe. *Star Wars Battlefront* souffre de ces manques, le peu de variété en termes de modes de jeu (absence de Deathmatch ou de Deathmatch par équipe) en font un titre qui ne conserve comme atout que sa forte licence. C'est bien dommage !

Enfin… parce que les déceptions n'arrivent jamais seules, la qualité de la traduction est douteuse. La carbonite dans laquelle est congelé Han Solo est devenue le « carbone givrant », mais le pire reste la célèbre arbalète des contrebandiers wookies qui devient « l'arc des trafiquants wookies ». Il est incroyable qu'un produit sous licence, développé par LucasArts, puisse laisser passer de telles erreurs. Étant donné le prix du jeu et sa qualité globale, nous vous invitons donc à le réserver aux collectionneurs de *Star Wars*. Ils lui trouveront une place sur leur étagère en prenant bien soin de le laisser sous blister.

XAVIER LAMBERT

PCJEUX Une idée prometteuse bien mal réalisée.

EST › Beau › La licence à fond › Assez gourmand en ressources

N'EST PAS › Optimisé pour le PC › Digne de nos attentes › Digne de LucasArts

Décevant **45 %**

■ **Prix** Environ 55 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Activision ■ **Développeur** LucasArts ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 64 Mo ■ **Config. recommandée** 3 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12ans et + ■ **Site** www.lucasarts.com ■ **Influence** *Battlefield 1942* ■ **Alternative** *Galactic Conquest*



"FLATOUT POURRAIT BIEN S'IMPOSER COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE."
CONSOLE +

"FLATOUT ARRIVE ET IL VA FAIRE MAL. TRÈS MAL."
PLAYMAG

"CE TITRE S'ANNONCE SURPRENANT PAR LA QUALITÉ DE SA RÉALISATION, LA PUISSANCE DE SON MOTEUR ET LES SENSATIONS QU'IL PROCURE."
PSM2





WWW.FLATOUT-LEJEU.COM





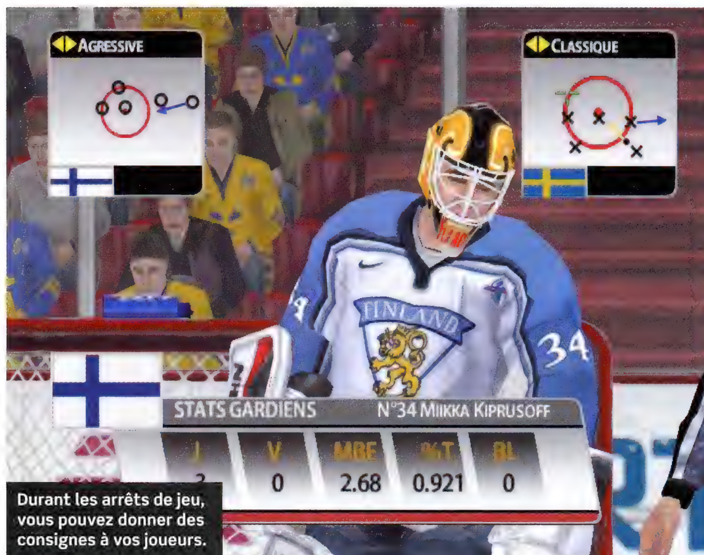


PlayStation 2







Durant les arrêts de jeu, vous pouvez donner des consignes à vos joueurs.



Il est désormais possible de rôder derrière le but avant de surprendre le gardien.

NHL 2005

NHL 2005 : plus une mise à jour qu'une véritable évolution.

C'est devenu un rituel de fin d'année, EA Sports nous propose la mise à jour de ses incontournables licences, et aujourd'hui, c'est le hockey qui est à l'honneur. Est-il besoin de préciser que ce *NHL* est une tuerie graphique ? Cela fait déjà plusieurs années que les développeurs nous ont



habitués à une motion capture irréprochable. Toutefois, il faut reconnaître que les limites ont encore été repoussées dans certains domaines. C'est particulièrement remarquable en ce qui concerne les expressions faciales des joueurs, qui expriment la joie ou le dépit suivant les circonstances. Les coaches ont eux aussi eu droit à un ravalement de façade, devenant ainsi très reconnaissables. Certains experts assidus des retransmissions télé vont même jusqu'à affirmer que c'est également le cas des arbitres.

Bref, au point de vue des graphismes, on ne peut qu'apprécier le souci du détail. Côté bande-son, elle déçoit quelque peu, notamment en ce qui concerne certains commentaires qui semblent identiques à l'an dernier.

Au chapitre des nouveautés liées au gameplay, on remarque surtout des améliorations. C'est notamment le cas de l'IA, sensiblement renforcée, qui exclut désormais les scores fleuves. En contrepartie, on voit apparaître des possibilités techniques, surtout lors des phases offensives. Par exemple, au cours d'une attaque, on peut confier à l'IA le soin de gérer le joueur maîtrisant le puck pour prendre le contrôle d'un autre hockeyeur. Avec ce dernier, on tentera alors de se démarquer avant de recevoir la passe qui se révélera peut-être décisive. Une autre innovation intéressante se déroule le plus souvent au cours des phases



En cas de différend avec un autre joueur, on règle ça d'homme à homme.

de powerplay (supériorité numérique). Tandis que la défense se consacre logiquement au marquage individuel, le joueur contrôlant le palet peut aller s'embusquer derrière la cage adverse pour tenter de mystifier en solo le gardien. L'idée consiste alors à surgir par l'un des côtés pour trouver le trou de souris où glisser le palet en douceur, d'un petit coup sec du poignet.

Pour une fois, EA Sports a également vu plus loin que les frontières nord-américaines en incluant également un mode international Coupe du monde 2004 bienvenu. Pour finir, le mode Dynasty, permettant de se plonger dans la gestion d'une équipe, s'est étoffé sans toutefois arriver à la cheville de *NHL Eastside Hockey Manager*, exclusivement consacré au management.

> En un an, *NHL 2005* n'a pas assez évolué

Bref, *NHL 2005* est au hockey ce que *FIFA* est au foot : une référence sans doute pas indispensable, mais qui s'étoffe d'année en année. Ensuite, tout dépend de votre degré d'addiction au sport en question.

CHRISTOPHE POTTIER

PC JEUX Sans concurrent, *NHL 2005* reste la référence.

EST
› Très bien réalisé
› Varié

N'EST PAS
› Une simple mise à jour
› À conseiller si vous possédez le *2004*

Viril

85 %

■ **Prix** Environ 55 € ■ **Sortie** 23 septembre ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** Electronic Arts ■ **Config. minimale** 800 MHz, 128 Mo Ram, carte 3D 32 Mo ■ **Config. recommandée** 1,4 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3 ans et + ■ **Site** www.easports.com ■ **Influence** La série *NHL* ■ **Alternative** *NHL 2004*

Avec LOGOSONNERIE, t'as enfin un portable HI-TECH !!

DES MILLIERS DE LOGOS INÉDITS ET SONNERIES ORIGINALES À TÉLÉCHARGER

PAR TEL 08 99 700 763

• PAR MINITEL : 3617 LOGOSONNERIE • SUR LE NET : WWW.LOGOSONNERIE.COM

PAR SMS 82020

Par ex : pour télécharger la sonnerie ROCKY envoie par SMS 3555778 au 82020

SUR LE WAP: SFR: vodafone live! 123MELODIES • BOUYGUES TELECOM • ORANGE • SFR: GALLERY 123IMAGES, GALLERY 123MELODIES

SUR I-mode: 123MELODIES, 123IMAGES

0903 40 748 (1.12€/min) 0954 902 261 (4.23CHF/min)

TELECHARGE CE LOGO ! ENVOIE PAR SMS 3506399 AU 82020

STREET

BULLROT 3557214 · 3535025 · 3535021 · 3591329 · 3546558 · 3535030 · 3535398 · 3568086

DE STREET ? ENVOIE PAR SMS STREET AU 81000

KAMAFUN

3533233 · 3553998 · 3512844 · 3533235 · 3568995 · 3533234 · 3556697 · 3568394 · 3566485 · 3568019 · 3568027 · 3566466 · 3568999 · 3567172

DE KAMAFUN ? ENVOIE PAR SMS KAMAFUN AU 81000

STARS

SNOOP DOGGY DOG 3515729 · 3527625 · 50 CENT 3576338 · BRUCE WILLIS 3572891 · AVRIL LAVIGNE 3539291

DE STARS ? ENVOIE PAR SMS STAR AU 81000

FANTASTIQUE

3535050 · 3571565 · 3140056 · 3510314 · 3526074 · 3528320 · 3528504 · 3586627

DE FANTASTIQUE ? ENVOIE PAR SMS FANTASTIQUE AU 81000

EXCLU... LES HUMANOIDES !

3569574 · 3569482 · 3569464 · 3569600 · 3569584

TRASH

3554957 · 3575757 · 3598973 · 3571860 · 3571861 · 3511419 · 3572768 · 3571785 · 3556704 · 3571835 · 3571863 · 3571832

DE TRASH ? ENVOIE PAR SMS TRASH AU 81000

AUTOS

356884 · 3565616 · 3572893 · 3581099 · 3581136

DE VOITURES ? ENVOIE PAR SMS VOITURE AU 81000

GLAMOUR

3564055 · 3560517 · 3588206 · 3571539 · 3571547 · 3571558 · 3571545

DE NANAS ? ENVOIE PAR SMS PINUP AU 81000

BD

3520845 · 3521154 · 3526614 · 3582634 · 3571634 · 3596837

DE BD ? ENVOIE PAR SMS BD AU 81000

3506972 · 3530914 · 3500366 · 3500945 · 3506649 · 3512979 · 3520334 · 3522822 · 3522924 · 3530239 · 3530562 · 3531664 · 3534555 · 3542281 · 3544084

3523457 · 3510345 · 3559128 · 3510206 · 3551611 · 3560010 · 3581332 · 3556004 · 3573010 · 3553500 · 3580423 · 3580431 · 3551576 · 3580962 · 3573002

TOP MOBILE — LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURES SONNERIES

1	↑	Le seigneur des anneaux III	3506121
2	↓	Still Dre	3578994
3	↑	Les cités d'or	3555675
4	↑	Rocky	3555778
5	NEW	Bubblin' - you and me bubblin'	3515975
6	↓	Dragostea din tei - **HAIDUCII**	3522654
7	↓	Les bronzés font du ski	3554256
8	↑	Mission impossible	3554257
9	↑	Le Parrain	3555674
10	↑	Mamãe eu quero (choopeta) - **T-RIO**	3557172
11	↓	K 2000	3580071
12	↑	I don't wanna know	3526371
13	↑	South Park	3501693
14	↑	On a tout essayé	3506787
15	↑	Fuck it - f**k it - **EAMON**	3516445
16	↓	Yeah - **USHER**	3516466
17	↓	In the shadows	3580208
18	↓	Toxic - **BRITNEY SPEARS**	3520608
19	↑	Burn - **USHER**	3527680
20	↑	Hit my heart	3528245
21	↓	Dragostea din tei	3528680
22	↑	Reggae night fiva - **BABY G**	3542042
23	NEW	On my knees	3542258
24	↓	Retour vers le futur	3546068
25	↑	Femme like u (donne-moi ton corps)	3535237
26	↑	Un gaou à oran	3549803
27	↑	String color (la couleur de ton string)	3549832
28	→	Despre tine	3552181
29	↓	Amicalement vôtre	3535238
30	↓	Le flic de beverly hills	3554254
31	↓	Magnum	3554260
32	↓	L'exorciste	3555671
33	↑	Les simpsons	3555678
34	↓	8 Mile - Lose yourself	3555770
35	↓	Ghostbusters	3570729
36	↓	Life for rent - **DIDO**	3579038
37	↑	James bond	3580069
38	↑	Fan	3581885
39	→	X files	3582982
40	→	This picture	3584503
41	NEW	Hawai police d'état	3582143
42	↓	I will survive	3581617
43	NEW	Obsesion	3598848
44	→	Austin powers	3582142
45	↑	Le seigneur des anneaux La communauté...	3582616
46	↓	Terminator 2	3546067
47	↑	Capitaine flam	3555676
48	NEW	Adams family	3520399
49	↓	Toxic - **BRITNEY SPEARS**	3520608
50	↑	South Park	3515012

Mr VEGAS — PULL UP 3535243 (3563343)

ROYAL GIGOLOS — CALIFORNIA DREAMIN' 3528242 (3563355)

MAROON 5 — THIS LOVE 3525381 (3554621)

EAMON — FUCK IT 3516445 (3553944)

USHER — BURN 3527680 (3561187)

BRITNEY SPEARS — EVERYTIME 3538270 (3575784)

AVRIL LAVIGNE — DON'T TELL ME 3528243 (3539290)

SYNDICATE OF LAW — ACCELERATOR 3549838 (3527914)

JOJO — LEAVE (GET OUT) 3549820 (3572899)

EDDY WATA — JAM 3507372 (3563303)

JEUX VIDEOS

Double dragon - boss	3507610
Final fantasy	3583263
Final fantasy 3	3507613
Mario kart 64	3583265
Mortal kombat	3546071
Out run - last wave	3507617
Pokémon	3583264
Robocop	3506669
Tétris	3506721

TOP CINE

2001 l'odyssée...	3541892
Accidentally in love	3559288
Alien	3528419
American Pie	3501486
Batman	3542767

Appelle le 3255(1) et dis LOGO ou SONNERIE

Braveheart	3546079
Charlie's angels	3590429
Danse avec les loups	3542017
Darladirladada	3580212
Day o	3590349
Dracula	3528420
Epic story	3555672
Et pour quelques $...	3542018
Full metal jacket	3542019
Ghost	3542020
Grease	3546073
Hôtel commissariat	3575966
Il était une fois dans l'O	3542021
Il était une fois la révol.	3542022
Jeux interdits	3546072
Kill bill	3514063
La carioca	3582144
La conquête de l'ouest	3542024
La grande évasion	3582145
La panthère rose	3570807
La soupe aux choux	3570734
La vérité si je mens	3582158
L'américain	3563417
L'anaconda	3559297
Le bon, la brute...	3555774
Le Dîner de cons	3501213
Le Flic de Beverly H.	3554235
Le frunkp	3570831
Le gendarme de St-T.	3579950
Le grand blond	3585596
Les 11 commandements	3506827
Les Bronzés	3554256
Les choristes	3533927
Moulin rouge	3563850
Pirate des caraïbes	3528423
Platoon	3542027
Podium	3520483
Pour une poignée de $	3542028
Psychose	3592370
Pulp Fiction	3555673
Rambo II	3558550
Taxi 3	3574320
The full monty	3501210
The matrix	3581988
Wild wild west	3585595

BEST OF SERIES TV

21 jump street	3542041
30 millions d'amis	3556976
Alf	3542034
Ally Mc Beal	3570717
Arnold et Willy	3582141
Benny Hill	3555679
Beverly Hills	3516381
Buffy	3579938
Ca va déchirer ce soir	3502996
Campus show	3542551
Charmed - How soon	3500053
Cosby show	3542033
Des agents très spéciaux	3546423
Deux flics à miami	3546424
Dingue de toi	3546425
Dynastie	3546428
Fort boyard	3533929
Friends	3570728
Gym Tonic	3507392
La caméra cachée	3542286
La croisière s'amuse	3580079
La loi de los angeles	3506277
L'agence tous risques	3555773
Les incorruptibles	3534076
Les têtes brûlées	3580136
L'exorciste	3555671
L'homme qui tombe à pic	3534163
Ma sorcière bien aimée	3545999
Muppet Show	3570806
Papa schultz	3546330
Peter pan	3528422
Simpsons	3555678
Streets of san francisco	3545997
Supercopter	3546004
The matrix	3581988
Une nounou d'enfer	3528425
Urgences	3573845
V	3558322
Wonder woman	3517992
X-Or	3502675
Zorro	3502676

TOP RADIO

Ami oh	3559289
Breaking the habit	3554564
Face à la mer	3538273
Femme like u	3535237
If i ain't got you	3527082
Leave (get out)	3549820
Let's get it started	3552760
Move ya body	3542607
Obsesion	3598848
Sobri	3533438
Thank you	3525355
The reason	3533432
This love	3525381
Trick me	3533993
Un gaou à oran	3549803

LA SONNERIE KILTEFO !!

TU CHERCHES UN TITRE QUI N'EST PAS DANS LA LISTE ? PAS DE PROBLEME...!! ENVOIE LE TITRE DE CETTE CHANSON PAR SMS AU 83500

PAR EX : ENVOIE PAR SMS : STILL DRE AU 83500

TOP MOBILE — LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURS LOGOS

3538271 · 3563654 · 3584552 · 3588054 · 3508647 · 3528312 · 3536792 · 3516767 · 3528501 · 3573313

DE LOGOS DU TOP ? ENVOIE PAR SMS TOP AU 81000

LE TCHAT N°1 EN FRANCE !

PLUS DE 150.000 CONNECTES REJOINS-LES !

LEA : JE TE JURE J'AI LES YEUX BLEUS....

FRED : JE DEMANDE A VOIR !

ENVOIE PAR SMS CHAT AU 61040

3614 RCS B 411864986 61040 : 0,35 € + prix d'un sms

CONTACTS FACILES, RAPIDES ET ANONYMES

RDV PAR TEL

08 92 69 28 88 >> POUR DES DIAL TENDRES...

08 92 35 04 35 >> POUR TROUVER LE BIG LOVE

DIALOGUE AUSSI SUR TchaTche · vodafone live! · GALLERY >> 123 TCHATCHE

SPECIAL CLIENTS BOUYGUES TELECOM APPELLE LE 828

MOINS CHER DEPUIS TON MOBILE*

TRANSFORME TON MOBILE EN console de jeux

APPELLE LE 08 99 70 55 99

VAN HELSING 65427 · Garfield 36674 · KAMASUTRA

Choisis un JEU D'ACTION, de STRATEGIE, de RÔLES... Pour + de jeux, appelle le 3255 et dis JAVA

LES JEUX SONT COMPATIBLES AVEC VOS MOBILES • GARFIELD FR : Tous modèles Nokia supportant les jeux java - SHARP: GX10, GX15, GX20 - MOTOROLA: V525 - SONY-ERICSSON: T610 • KAMASUTRA 2 : Nokia 7250, 7210, 3200, 5100, 6610, 6100, 6600, 3650, 7650, 3660, Samsung E700, Sharp GX10,20,30, Sagem MY65. • VAN HELSING : Tous Nokia supportant les jeux Java Sony Ericsson: T610, Z600, Sharp: GX10, Motorola: V525, V600, V300, Samsung: E700 • DAY AFTER TOMORROW : Tous Nokia supportant les jeux Java, Sony Ericsson: T610, Z600, Sharp: GX10, 15, 20, Motorola: V525, V600, V300, V500, Sagem: MY-V65, Samsung: E700 • ANCIENT EMPIRES : Tous Nokia supportant les jeux Java, Sony Ericsson: T610, Z600, Sharp: GX10, 15, 20, Motorola: V525, V600, V300, V500, Sagem: MY-V65, Samsung: E700, Siemens: SX1.

SMS+ 83500 1,5 € par envoi + prix d'un SMS · SMS+ 81000 1,5€ par envoi + prix d'un SMS · SMS+ 61040 0,35€ par envoi + prix d'un SMS · SMS+ 82020 1,5€ par envoi + prix d'un SMS

123 multimedia



Le moindre rush et un épicier armé d'une kalash sulfate deux boys de la meilleure armée du monde.



La campagne se déroule au Zekistan, pays imaginaire qui ne rappelle pas du tout l'Irak.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Une nouvelle simulation d'entraînement pour les *boys* sur PC !

Depuis *America's Army,* cela devient une habitude de recruter des petits jeunes par les jeux vidéo, qui partiront s'amuser en Irak pour revenir dans des sacs-poubelle noirs. Seulement, là où *AA* est lent et pas vraiment fun, *FSW* innove réellement et a presque réussi à convaincre les pacifistes de la rédaction. Réservé, paraît-il, à l'entraînement des troupes aux opérations militaires en terrain urbain, le jeu se devait d'avoir une approche irréprochable du théâtre des combats pour que l'on ait l'impression de prendre d'assaut une école de Falloudja ou un palais présidentiel. Alors, pari réussi ? Oui et non.

De notre point de vue de gamer, il y a de quoi se frotter les mains avec l'idée principale : plus question comme dans les autres jeux tactiques de contrôler alternativement un soldat d'une petite unité et de prier pour que l'IA de vos camarades soit à la hauteur pour exécuter une attaque longuement mise en place. Ici, il s'agit de diriger deux unités de quatre hommes qui se comporteront chacune comme un personnage, c'est-à-dire que si vous donnez un ordre, toute l'unité agira de concert. Le but est de progresser à travers une zone urbaine hostile sans jamais rester à découvert, sans quoi vous courez au carnage. Il faut donc s'assurer d'avancer par sauts de puce et que vos coéquipiers couvrent au maximum les angles dangereux. Le problème, c'est que les adversaires sont bien planqués aussi et que vos hommes sont incapables avec un M4 d'abattre une tête qui dépasse d'un sac de sable à 10 mètres. Tout le piquant sera donc de les clouer derrière leur abri pendant qu'une équipe tirera parti du terrain pour les neutraliser courageusement dans le dos.

La stratégie laisse la place à l'apprentissage

En pratique, c'est passionnant, du moins au début. Le jeu est ultra dynamique et on ne se lasse pas de voir ses petits soldats courir en canard dans tous les sens en braillant des ordres qui sentent bon leur Minnesota natal. Certaines situations stressantes laissent deviner l'angoisse du bidasse coincé derrière une voiture qui s'effrite sous des balles de mitrailleuse (autre bonne idée : les abris se dégradent avec les dégâts), pendant que ses camarades n'ont plus de grenades ou de fumigènes, indispensables mais très limités, pour le sortir de ce mauvais pas.

L'immersion est phénoménale et renforcée par deux éléments capitaux : une interface de jeu très intuitive, tous les ordres sont contextuels et se font en fonction

TACTIQUES

Éthologie du GI moderne

On ne se promène pas dans une ville hostile comme sur une map de *Counter-Strike*. Quelques exemples.

1



Le GPS résume la carte : en rouge, les ennemis potentiels, en orange, vos unités Alpha et Bravo, en bleu, l'objectif.

2



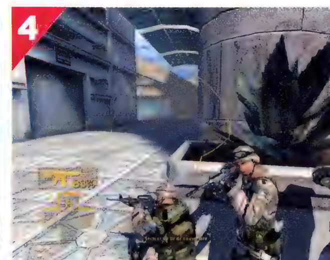
Il est essentiel de faire appel à un soutien par hélicoptère régulièrement : c'est lui qui balaye la zone de combat et fait apparaître vos ennemis sur le GPS.

3



La trajectoire des grenades est des plus lisibles ; dommage que vos GI soient si mous du bras et ne sachent les envoyer à plus de 5 mètres…

4



L'unité Bravo est placée en couverture pour soutenir Alpha dans sa longue progression vers le hangar. Une tactique classique mais toujours payante.

EN DÉTAIL

Une interface intuitive et complète

L'ICÔNE au-dessus de votre adversaire indique que vous ne pourrez pas le toucher sans grenade.

LE CERCLE DE SÉLECTION représente votre fenêtre de tir au cas improbable où quelqu'un s'inviterait à la fête.

L'UNITÉ BRAVO se prépare à tenter une sortie, il faut un feu nourri pour que l'ennemi ne puisse pas l'arroser.

TANT QUE CETTE ICÔNE APPARAÎT, vous ne risquez rien, mais si elle diminue, il faut songer à déménager !

LES MUNITIONS GLOBALES de l'unité diminuent fortement en cas de « fire for suppression », c'est-à-dire en feu nourri.

En bref

Voici les différences qu'apporte la version pro du jeu.

- ☑ Armement plus réaliste
- ☑ Évaluation tactique du joueur
- ☒ Éditeur de niveaux

La version « light » commercialisée est en effet plus orientée vers le fun pour être adaptée aux consoles.





d'icônes qui apparaissent sur le champ de bataille (on aurait toutefois aimé plus de raccourcis clavier), et une réalisation propre, nerveuse, style caméra à l'épaule, un poil au-dessus de la version Xbox. On déplorera simplement une bande-son « à chier », comme le diraient si poétiquement les soldats que l'on dirige.

Tout cela est idyllique et fonctionne environ une heure, le temps que les défauts du jeu apparaissent comme le nez au milieu de la figure. Vos gars répondent au doigt et à l'œil, et le regroupement en unité, qui fait très RTS, les dispense de beaucoup d'erreurs d'IA, mais leur pathfinding est déplorable. Pour ce qui est de l'IA des ennemis, pas de souci : ils n'en ont pas ! Ce sont de simples aimbots positionnés en divers endroits stratégiques : au final, le but de *FSW* est de trouver comment passer diverses positions qui, de toute façon, seront reproduites durant la partie suivante. Du coup, tout l'aspect stratégique prend du 7.62 dans l'aile : il est impossible de se faire surprendre par l'adversaire et on a l'impression désagréable de jouer à un jeu de réflexion au tour par tour. Envolée la paranoïa du début qui vous faisait couvrir chaque espace libre par un homme. Enfin, les treize maps sont linéaires comme jamais, ce qui confère à *FSW* une rejouabilité quasi nulle. Et ce n'est pas le mode coopératif du multi qui arrange les choses, au contraire.

Bref, le jeu laisse un goût amer. Tant d'innovations et de bonnes idées servies par une réalisation agréable pour en arriver à un titre qui laisse moins de place à de réelles tactiques qu'à l'apprentissage du terrain. Un jeu qui mérite le coup d'œil tout en restant dispensable.

BORIS CUILLERIER

PCJEUX Sympathique mais largement perfectible.

EST › Immersif › Bien foutu › Vraiment original

N'EST PAS › Assez tactique › Assez rejouable › Assez varié

Belliciste

74 %

■ **Prix** Environ 46 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** THQ ■ **Développeur** Pandemic ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram, carte vidéo compatible DirectX 8 ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 512 Mo Ram, GF 4 ti ou Radeon 9500 ■ **Mode réseau** 2 joueurs ■ **Langue** VOST ■ **Âge conseillé** 16 ans et + ■ **Site** www.fullspectrumwarrior.com ■ **Influence** *Conflict : Desert Storm* ■ **Alternative** *Close Combat : First to Fight*

ATHENS 2004

Toi aussi, participe aux J.O. avec tes deux doigts !



C'est triste à dire, mais le meilleur moment du jeu est la remise des médailles.



Certaines modélisations de personnages font peur à voir.

Bêtes comme nous sommes, nous les croyions enterrés, disparus à jamais, ces jeux d'épreuves sportives dans lesquels la victoire appartient à celui qui bousille les touches de son clavier le plus rapidement. Eh bien, non, voici la preuve flagrante que le genre n'est pas mort… Malheureusement !

Vous l'aurez donc compris, *Athens 2004* vous propose de revivre les jeux Olympiques de cette année. Au menu, une partie des disciplines connues, mais présentées de façon brute et sans ménagement. Vous auriez aimé avoir l'impression d'être aux J.O. ? Faire partie intégrante du spectacle ? C'est raté. Le manque d'esthétisme et d'enrobage est à la limite du pathétique, tant la succession des épreuves se fait sans grâce… sans aucune transition. Heureusement, et c'est le seul moment d'émotion, les podiums et remises de médailles réussiront à coup sûr à vous tirer une petite larme.

Le moteur graphique est un des seuls côtés positifs qui ressort, mais là encore, comme tout le monde le sait, une technologie 3D correcte est désormais à la portée de n'importe quel studio de développement. La modélisation


Qui a dit ennuyeux ?

des athlètes, quant à elle, est plutôt ratée. Donc, ça ne suffit pas pour convaincre. Encore pire, *Athens 2004* énerve parce qu'on se dit que même le grand public, sans conteste la cible de ce jeu, pourtant tellement moins exigeante que le hardcore gamer, mérite mieux. Alors, payer près de 50 euros pour taper deux touches du clavier en simultané, non, merci. Bon, sous le coup de l'énervement, nous exagérons peut-être, certaines épreuves nécessitent quelques réflexes, mais il n'y a vraiment rien de transcendant. Ils auraient au moins pu tenter un portage agréable depuis la PS2, essayer d'égayer tout ça avec la musique de DJ Tiesto, par exemple. Ce n'est malheureusement pas le cas et, du coup, nous avons vraiment du mal à lui trouver des qualités. Sur PS2, la seule petite originalité venait de la possibilité de jouer avec un tapis dédié

> La succession des épreuves se fait sans grâce



pour certaines disciplines, comme le saut en longueur ou en hauteur, à l'image de *Dance Revolution.*

Bref, sur console, *Athens 2004* est peut-être très correct, mais sur PC… Et Nelson Montfort a beau être fidèle au poste pour commenter vos performances, après avoir entendu dix fois la même phrase, c'est l'overdose.

Au final, une seule épreuve a retenu notre attention : le ball-trap. Ah, s'ils pouvaient remplacer les pigeons d'argile par des boîtes de jeu *Athens 2004*… Ce serait un juste retour à l'envoyeur. Si *Athens 2004* se plaisait bien sur PS2, il aurait mieux fait d'y rester ! Réservez donc votre pécule pour quelque chose de plus… consistant, les temps sont durs.

LOÏC CLAVEAU

PCJEUX Sortez plutôt faire du sport !

EST › Sans grande ambition › Réalisé à la va-vite › À éviter

N'EST PAS › Recommandé, même pour le pire de vos petits cousins !

Honteux

29 %

■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Octobre ■ **Éditeur** Eidos Interactive ■ **Développeur** Eurocom ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 2,4 GHz, 512 Mo Ram ■ **Mode réseau** Aucun (mode à 2, mais sur même écran) ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3 ans et + ■ **Site** www.eurocom.co.uk ■ **Influence** *Summer Games* ■ **Alternative** Sport au grand air

ARMIES OF EXIGO

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ?


Les sous-sols renferment bien des secrets et des dangers.


Vos troupes s'améliorent avec l'expérience, LA grande innovation de ce jeu.

Vous cherchez du sang neuf, le renouveau du jeu de stratégie en temps réel ? Eh bien, vous avez frappé à la mauvaise porte !

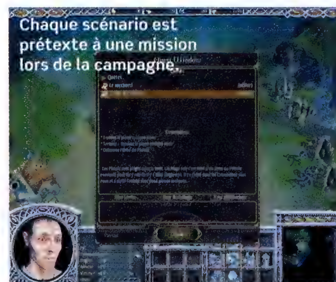
Sur le modèle classique du jeu de stratégie en temps réel, avec collecte de ressources et construction de bâtiment, cet *Armies of Exigo* n'innove que bien peu.

Remarquez, la prise en main est d'une simplicité rare puisque l'intégralité des mécanismes de jeu est héritée de titres comme *Warcraft III*. Le principal mérite d'*Armies of Exigo* tient plus à la remarquable qualité de sa réalisation qu'à son originalité.

> Rien de bien neuf à se mettre sous la dent

Les graphismes sont chatoyants, les unités bien modélisées et animées de façon correcte. En prime, tout ce petit monde est entièrement en 3D ! Seule pierre d'achoppement à l'édifice : les voix françaises, particulièrement mornes, pour ne pas dire ridicules. Passé les atours et les artifices, au-delà de faire cracher ses tripes à votre carte vidéo dernier cri, il n'y a rien de bien neuf à se mettre sous la dent. Autant vous prévenir tout de suite, le premier joueur venu vous lâchera forcément une petite phrase du genre « tiens, un clone de *Warcraft III* ! ».

Les seules réelles innovations apportées en termes de jeu par


Chaque scénario est prétexte à une mission lors de la campagne.


Les campagnes, assez longues, sont souvent cousues de fil blanc.

Armies of Exigo sont la possibilité offerte par chaque carte de vous promener en sous-sol et le système de progression des unités. Celles-ci font de l'expérience, à l'image des jeux de rôle, et deviennent petit à petit des vétérans, avec les divers bonus qui s'ensuivent. Une idée séduisante mais qui n'a finalement que peu d'impact. Pour les sous-sols, il s'agit plutôt de donner un certain relief et de varier les scénarios. Et comme les différentes missions sont abondamment scriptées, cela tombe plutôt bien. Dommage, simplement, que les intrigues soient cousues de fil blanc, avec les gentils humains trahis par leurs pairs et autres rebondissements aux airs de déjà-vu.

Complet jusqu'au bout des doigts, *Armies of Exigo* propose une campagne par race, soit trois au total, ainsi qu'un éditeur de scénario et de carte. L'intelligence artificielle ne fait pas de miracle, mais vos unités trouvent aisément leur chemin et vos adversaires ne sont pas totalement benêts. Reste le rythme du jeu, assez lent. On ne se sent pas exalté comme sur d'autres titres, ici, c'est plutôt à l'ancienne que cela se passe : à chaque scénario un défi, à vous de vous en sortir avec les moyens mis à votre disposition. Sur la forme, *Armies of Exigo* fait un sans-faute, avec un jeu vraiment propre, mais le cœur n'y est pas. Le rythme assez lent du jeu, son manque d'originalité chronique et le peu de peps de son univers le confinent au rang d'outsider de luxe.

RICHARD ROBIN

PC JEUX Un jeu propre mais sans personnalité.

EST › Beau › Classique › Doté d'une réalisation sans fautes

N'EST PAS › Innovant › Accrocheur › Très rythmé

Convenu

79 %

■ **Prix** Environ 55 € ■ **Sortie** 2 décembre ■ **Éditeur** E-Arts ■ **Développeur** Black Hole Entertainment ■ **Config. minimale** 1,2 GHz, 512 Mo Ram, carte graphique 64 Mo ■ **Config. recommandée** 3 GHz, 1 024 Mo Ram, carte graphique 128 Mo ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.eagames.com ■ **Influence** *Warcraft III* ■ **Alternative** *Age of Mythology*

CLUB FOOTBALL

Club Football se met aux couleurs du Real, du PSG et de l'OM.



La modélisation des joueurs est plutôt réussie, même si certains méritaient plus de soin.



L'éditeur de joueur est assez précis, si bien que l'on peut modeler un joueur à son image.



Sur coup franc, vous pouvez définir le point d'impact de votre pied sur le ballon.

Alors que *PES 4* et *FIFA 2005* jouent des coudes pour remporter le titre de meilleure simulation, Codemasters revient sur le devant de la scène avec *Club Football*. Après une première année frustrante – aucune équipe française n'avait eu droit à son propre titre –, la cuvée 2005 comble ce manque. Outre celle consacrée au Real et mise en vente partout en Europe, deux versions seront exclusivement distribuées en France ! Et elles seront bien sûr aux couleurs de l'OM et du PSG, deux clubs suscitant beaucoup de passion.

Quelle bonne idée, puisque personne ne s'était intéressé aux supporters auparavant ! Ce titre vous propose en effet d'incarner un joueur et de l'intégrer à l'effectif de votre équipe préférée. Ainsi, vous pourrez participer aux compétitions nationales ou à une Superligue regroupant les meilleures équipes d'Europe. Et comme vous ne contrôlez qu'un seul joueur (votre clone, en l'occurrence), votre performance sera décortiquée et un nombre de points vous sera attribué à l'issue de la rencontre.

À partir de là, deux possibilités s'offrent à vous : l'amélioration de vos caractéristiques, pour rivaliser avec les plus grandes stars, ou l'achat de photos et vidéos, afin de vous replonger dans la glorieuse histoire du club. Malheureusement, ces bonus ne sont pas légion et leur intérêt reste relativement faible. Par ailleurs, un mode scénario est de la partie. Mais, là encore, la déception prime sur le reste. Pour Paris, par exemple, le match mythique contre le Real manque à l'appel. Au lieu de ça, on a droit au PSG-Nice de la saison dernière. Allez comprendre… Et puis on joue avec l'effectif actuel, quelle que soit l'année du scénario.

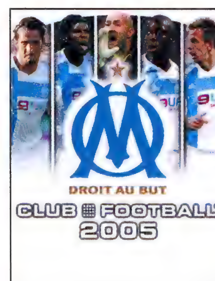
La déception prime sur le reste

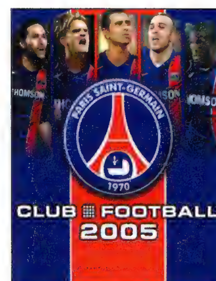
Autre point noir, la réalisation est loin d'être au top. Si les commentaires d'Eugène Saccomano comptent parmi les meilleurs que l'on ait entendus, et si les graphismes sont soignés (à l'exception de quelques joueurs), le jeu s'avère navrant. Dirigiste et simpliste, *Club Football* ne procure aucun plaisir. Pire, alors que vous ne dirigez parfois qu'un seul joueur, vos partenaires ne paraissent même pas dignes de jouer à Chalifert, en DHR. Ils courent comme des dératés, frappent comme des mules… mais se montrent incapables de vous adresser une passe quand vous êtes démarqué en pleine surface. Rageant !

Au final, même si l'idée était bonne au départ, les défauts sont trop nombreux et surtout trop importants pour que *Club Football* parvienne à convertir de nouveaux adeptes. Certes, la version testée n'était pas encore optimisée et il y avait même des ralentissements en 640x480. Mais gardons espoir, la forme peut encore changer d'ici à la sortie ! Quant au fond…

SOCRATES







PCJEUX Toujours plus interactif qu'un poster.

EST › Commenté par Saccomano › Joli graphiquement › Plutôt simpliste

N'EST PAS › Au niveau de ses concurrents › Très plaisant à jouer › Intéressant

Fan de...

47 %

■ **Prix** Environ 60 € ■ **Sortie** 8 octobre ■ **Éditeur** Codemasters ■ **Développeur** Codemasters ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram, DirectX 9.0, carte 3D 64 Mo ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 512 Mo Ram, carte vidéo 128 Mo ■ **Mode réseau** Aucun ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3 ans et + ■ **Site** www.codemasters.com ■ **Influence** *PES* ■ **Alternative** *FIFA 2005*

SABOTAIN BAFOUEZ LES RÈGLES

Qui les bafouera en premier : le joueur ou le développeur ?



Une fiche de personnage complète qui ne sert, malheureusement, pas à grand-chose.





Du soldat ou du véhicule, lequel est le plus intelligent ? Pas le militaire.

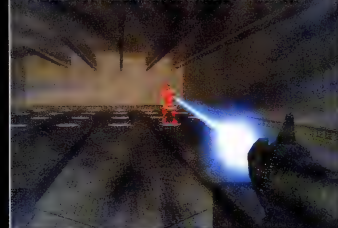
Lorsqu'un jeu est pareillement sous-titré, on s'attend à pouvoir agir librement, discuter avec des centaines d'individus ou encore développer un personnage vraiment particulier. D'autant que les premières secondes de jeu le laissent penser. Après avoir créé votre personnage de toutes pièces, vous voici propulsé au cœur de la cité futuriste de Miraclecity. Un message vous indique de rencontrer un certain Rod, tenancier de bar. C'est à ce moment que débute vraiment l'histoire de *Sabotain*…

Si le joueur paraît libre de discuter avec qui bon lui semble, de faire parler les armes ou la diplomatie, il s'aperçoit bien vite qu'il n'en est rien. Hormis les personnages indiqués dans le journal de bord, la discussion se limite à des phrases du type « je ne parle pas aux étrangers », « allez voir le garçon à la porte ». Difficile, dans ces conditions, de se sentir face à des individus indépendants. Une frustration qui s'accroît encore lors des dialogues avec les personnages « autorisés ». Quelles que soient vos questions, leurs réponses mèneront toujours à la même issue. D'ailleurs, après une ou deux heures de jeu, on ne prend même plus la peine de lire les dialogues, et seul le journal de bord est utilisé. Et ce n'est pas sa réalisation qui nous fera oublier cette frustration. Les décors, largement inspirés des classiques de la science-fiction, manquent cruellement d'intérêt. Quant aux personnages contrôlés par l'ordinateur, leur comportement est souvent aberrant.

> Leurs réponses mèneront toujours à la même issue

Pourtant, en dépit de ses défauts, *Sabotain* n'est pas à jeter à la poubelle. Ce qui pousse le joueur à continuer l'aventure, c'est l'espoir que tout s'améliorera. Car, il faut bien le reconnaître, il est assez amusant d'éliminer la racaille de Miraclecity, d'utiliser les différentes armes et, surtout, d'exploiter les pouvoirs surhumains des personnages. Après quelques niveaux, rien n'est plus facile que d'utiliser le pouvoir de « ralenti » et de loger une balle entre les yeux de ses assaillants. Les phases d'action sont suffisamment nombreuses et rythmées pour intéresser quelque temps les joueurs en mal d'hémoglobine.

Malheureusement, plus le temps passe, plus il devient évident que les dialogues sans intérêt et les incessants allers-retours d'un quartier à un autre seront notre lot jusqu'au bout de l'aventure. L'ennui s'installe, et même les phases d'action ne vous dérident bientôt plus. Certes, *Sabotain* bafoue nombre de règles, mais ce n'est pas au bénéfice des joueurs. À trop vouloir en faire, il n'excelle nulle part.



Dans les épreuves de tir de précision, mieux vaut utiliser le mode « ralenti ».

JEAN-PIERRE ABIDAL

PC JEUX Linéaire et mal réalisé, tout est dit !

EST › Linéaire › Assez frustrant › Une tentative ratée

N'EST PAS › Un clone de *Deus Ex* › Une expérience mémorable ›

Vérolé

45 %

■ **Prix** Environ 35 € ■ **Sortie** 14 octobre ■ **Éditeur** MC2 ■ **Développeur** Avalon Style Entertainment ■ **Config. minimale** 1 GHz, 64 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 256 Mo Ram ■ **Mode réseau** Aucun ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 15ans et + ■ **Site** www.akella.com/sabotain/ ■ **Influence** *Deus Ex* ■ **Alternative** *Deus Ex Invisible War*

100% SEXY

Télécharge ces 3 logos



et reçois le logo animé Gratuit

1 553629 le code

2 par SMS, au **81718***

par Tel. au **0899 70 70 10****

3 télécharge ton produit

Logos Sexy



Logos VINTAGE



Logos Bizarres



Logos OCEAN



Logos LOVE



JEUX JAVA

Pour télécharger un jeu sur votre portable, appelez le 0 899 70 70 10*

Air Force 1	Mobile GP	B-man
41420	41419	41402
Nokia s30i/s40/s60 Motorola T720/T720i/V500/V600 Siemens S55/SL55/M55-Sharp GX10/GX10i/GX20 Samsung S100/P400/E700/C100/X100 S/E P800/P900/T610/T630/Z600	Nokia s30i/s40/s60 Motorola T720/T720i Siemens S55/SL55 M55 Sharp GX10/GX10i/GX20 Samsung S100/P400/E700 C100X100 S/Er. P800 P900/T610/T630/Z600	Nokia 3510i-7210-6100-6800 7250-6110-3650-6600-7650 Sharp G10-GX0i-Gx20 Sonny Ericsson P800 D'autres hits sur www.bmobile.fr

U03	Eon the dragon	Soccer
41440	41442	41405
Nokia s30i - s40 - s60 Siemens colors - Motorola T720 - Sony Ericsson P800	Nokia s30i - s40 - s60 Siemens colors	Nokia 3410-6310i-3510i 3650-7650 Siemens SL45i-M50 Sonny Ericsson P 800

Sonneries Mono / Poly = le même code !

service client appel gratuit au 0 805 02 00 46 — 100% satisfait 24h/24

Le Méga top !

		L'exorciste	1051032	Ragga string	1050149
		Mourir demain	1050140	Harry Potter	1051030
		Trick me	1054505	This Love	1052540
Chupeta	1054504	Le son qui tue	1050144	Senorita	1051906
I don't want you back	1052516	Everytime	1052599	Bling Bling	1054019
Femme like U	1050126	Un gaou a oran	1050100	P.I.M.P.	1051759
I don't wanna know	1054001	Les choristes	1050155	Yeah	1052345
Obsession	1054501	Ami oh	1050101	Starsky and Hutch	1052444
Shake it real TV	1054045	Face a la mer	1050106	X-Files	1051044
My immortal	1051978	California Dreamin	1052781	Charmed	1054076
Dragostea din tei	1052059	Sobri notre destin	1050132	Matrix Reloaded	1051847

Dance

Ab in den Suden	1052729
Aerodynamic	1052331
Another life TOP	1051756
Beds are burning	1052394
Black Cherry TOP	1052240
Bye Bye Superman	1051830
California Dreamin	1052781
Cha cha slide	1052337
Coco Jambo	1052725
Come on England	1052796
Da hype	1052019
Dance around the world	1051757
Desert of love	1051895
Despre tine	1052878
Easy Lady	1051749
Esamba	1051896
Feeling Beat	1052562
Floating in love	1052529
Flying Away	1051139
Geordie	1051003
Gigi's godnight	1052691
Hear my name	1052708
He's alright	1051970
Hir aj kam	1052804
Holiday Rap	1052731
Illusion	1052061
Jogi	1051137
Leass talk more action	1051897
Love story	1051928
Madan	1051763
Mass Destruction	1052721
Mr. Freedom	1052854
Mundian to bach ke	1051047
Pump it up	1052803
Set Me Free	1052567
Sex	1051007
Silence	1052509
The Spirit Of The Hawk	1052724
You and I	1051730

Disco

Born to be be alive	1051758
Daddy cool	1051659
Disco Inferno	1051734
Do you wamma ...	1051714
I'm So Excited TOP	1052476
Somebody to love	1052038
We are family	1051729
YMCA	1051663

Hi-Fi

Grenouille	8159055
Chute du Niagara	8159009
Cri perçant de femme	8159010
Hélicoptère	8159011
Départ de bicyclette	8159012
Klaxon TOP	8159014
Klaxon de bicyclette	8159015
Vieux téléphone n.1	8159017
Vieux téléphone n.2	8159018
Klaxon de vieille voiture	8159019
Coq	8159020
Hibou	8159021
Lion	8159022
Cochon	8159023
Canard	8159024
Enfant à l'école	8159025
Enfant qui joue	8159026
Enfant qui parle	8159027
Enfant qui pleure	8159028
Bisous	8159030
Rire TOP	8159031
Soupir de femme	8159033
Sirène de bateau	8159034

Funk

A lover's holiday	1051731
After the Love has gone	1051878
Boogie Wonderland	1051711
Can't take my eyes of...	1051873
Celebration	1052871
Chase the sun	1051006
Chocolate Buttermilk	1052864
Emergency	1052861
Get down on it	1052870
Hollywood Swinging	1052862
Jungle Boogie	1052863
Le Freak	1051712
Ladies night	1052869
Let's all chant	1051727
Open Sesame	1052867
Ring my bell	1051732

Love songs

Always	1051924
I want your sex TOP	1051925
I will always love you	1051926
Love me tender	1051927
My love is Your Love	1052631
Savoir aimer	1050008
Entre nous	1050015
One love	1051069
On n'oublie jamais...	1050033
L'hymne à l'Amour	1050046
Thank you	1050121
J'ai tout oublié	1050017
All by myself	1051944
The power of Love	1051980
Everybody hurts	1052543
Reality	1051922

Pop

A Groovy Kind Of ...	1052467
A new day has come	1051981
Adam's apple	1052420
Afraid of love	1052744
Africa	1052746
All I Wanna Do	1052560
All this time	1052036
Allergic	1052371
Always	1051924
Animal	1052058
Another Day	1051969
As	1052465

Films

Batman	1051028
Charlie's Angels	1051783
Dirty dancing	1051029
L'exorciste	1051032
Faith of the heart	1052634
Harry Potter TOP	1051030
Hulk	1051840
Seigneur des anneaux	1051034
Indiana Jones	1051790
Superman	1051061
Matrix Reloaded	1051847
Matrix Revolution	1051848
Minority report	1051033
Mission Impossible	1051795
Moon Light Shadow	1051027
Pinocchio	1051017
Profondo Rosso	1051024
Psycho	1051664
Saturday Night Fever	1051797
Singing in the rain	1051035
Star Wars TOP	1051022
Starsky and Hutch	1052444

top Français

Sea, sex and sun	1050006
Le son qui tue	1050144
Mourir demain	1050140
Et c'est parti	1050139
Face à la mer	1050106
C'est aussi pour ça ...	1050151
Ragga string	1050149
Rosso	1050107
N°10	1050105
Tous les cris les SOS	1050103
Figurine humaine	1050111
Reggae night fever	1050102
Ami oh	1050101
Money	1050109
Un gaou a Oran	1050100
Un ange dans le ciel	1050129
On a enfoncé les ...	1050128
Ma révolution	1050123
Statégie d'un pion	1050119
Viens jusqu'à moi	1050138

Sonneries Cartoon

Asterix	1052760
Cat's Eyes	1051849
Popeye	1051796
Sailor Moon	1051850
The Simpson	1051043

A contre-courant	1050019
L'orange	1050057
On n'oublie jamais rien...	1050033
Vivre ca	1050034
Je n'ai jamais pleuré	1050036
Ocean	1050060
Si tu savais	1050064
C'est la ouate TOP	1050065
Toi, tu	1050063
Sexy pour moi	1050062
Rien ne changera	1050037
Maria Magdalena	1050035
Je veux vivre	1050030
Reviens (ou caches-tu)	1050031
Ca va dech'	1050023
Encore	1050027
J'ai des choses à te dire	1050049
Je saigne encore	1050038
Bambina TOP	1050039
J'attendrai	1050040

International

(You drive me) Crazy	1052602
Are you gonna be ...	1052397
Back for good	1051916
Baila Me	1052735
Barbara Ann	1052576
Blueprint	1052452
Born To Try	1052633
Bubblin	1052826
Ch-Check it out TOP	1052779
Como siento yo	1052399
Don't Dream It's Over	1052490
Driving Home	1051864
El Pam Pam	1051739
El Tipitipitero	1052832
Fallen	1052608
Father and Son TOP	1052481
From A Distance	1052492
Get it right the first time	1052699
Gold	1052453
Good Thing	1052586
Here We Are	1052458
Hunting High And Low	1052455
Surfin' USA	1052577

top Français

Si demain...	1050021
Parce qu'on vient de loin	1050025
Tu sauras me trouver	1050026
Suivre une étoile	1050048
O compagnons	1050050
Pas de panique a bord	1050051
Ose	1050075
Tu mets de l' or	1050077
L' Orphelin	1050066
Comme des connards	1050071
A l' anglaise	1050076
Aicha	1050084
Une seconde éternité	1050073
Le chaos	1050079
Johnny Rep	1050081
Sans vous	1050080
Eternellement	1054049
Tu Seras	1050068
De L' Eau	1050070
Evasion	1050018
Toujours pas d'amour	1050072
Pas de panique à bord	1050074
Oui ou non	1050083
Koh lanta	1050118
Furb	1050117
Bonne nouvelle	1050116
Les choristes	1050155
Do you st tropez	1050156
Au pays de Gandhy	1050137
S'évader	1050136
Laisse faire le fun	1050134
Fan de toi	1050135

Ragga

Boombastic	1052730
Come and get it	1052057
Gimme the light	1052400
I'm still in love...	1052039
Like Glue	1051682
Pull up	1052401

Soul

All At Once	1052611
Fell in love with ...	1052253
I Still Believe	1052694
Just for you	1052575
Rise and Fall TOP	1051311
Stay the same	1052770
Boogie Wonderland	1051711
Celebration	1052871
Illusion	1052061
All by myself	1051944
Le Freak	1051712
Africa	1052746
Shine	1052525

Prime time TV

Figures inhumaines	1050111
WOT	1050056
Tu seras	1050068
Ma révolution	1050123
Au bout de mes rêves	1054044
Tous les cris les SOS	1050103
Femme like U	1050126
L'orange	1050057
Maria Magdalena	1050035
Savoir aimer	1050008
Koh lanta	1050118
Tu mets de l'or	1050077

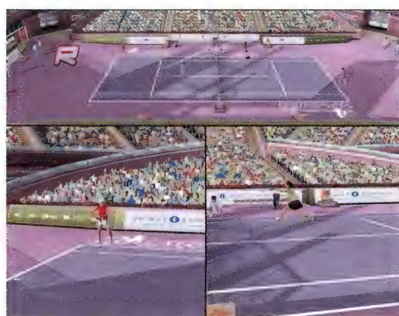
Powered by buongiorno

Demande l'autorisation de tes parents avant d'appeler. *1,50 euro par envoi + prix d'un SMS / **1,35 euro/appel + 0,34 euro/minute. COMPATIBILITE SONNERIES : ALCATEL - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - PHILIPS - SAGEM - SAMSUNG - SIEMENS - SONY-ERICSSON - COMPATIBILITE SONNERIES POLYPHONIQUES : ALCATEL - LG - MOTOROLA - NEC - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONY-ERICSSON - COMPATIBILITE LOGO NOIR ET BLANC : NOKIA - SAMSUNG - SIEMENS - COMPATIBILITE LOGOS / PHOTOS COULEUR : ALCATEL - LG - MOTOROLA - NEC - NOKIA - PANASONIC - PHILIPS - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONY-ERICSSON - COMPATIBILITE JEUX MOBILES : Jeux téléchargés par le WAP, vous recevez un signet WAP qu'il faut enregistrer dans vos favoris et ensuite aller sur le WAP rechercher votre jeu. Les téléphones compatibles sont indiqués dans notre catalogue de jeux. - Pour les téléchargement par le WAP, le consommateur doit s'assurer que son mobile soit compatible WAP et qu'il a l'abonnement nécessaire pour accéder à ce service. BUONGIORNO France, RCS PARIS B 432 621 803. www.buongiorno.com.

SMS+ 81718 — 1,5 € par envoi hors coût d'un SMS



La caméra rapprochée permet de mieux apprécier la vitesse et la trajectoire des balles.


Les ralentis sont assez ratés. Impossible de suivre correctement la balle !

TOP SPIN

Atari plante un ace avec *Top Spin*: le meilleur jeu de tennis sur PC !

Tâter de la raquette sur PC n'est pas une simple affaire, même si les choses s'améliorent avec *Virtua Tennis,* après le terriblement médiocre *FIFA Tennis* ou la série des *Roland Garros.*

Développé par les Frenchies de PAM, *Top Spin* surpasse largement ses concurrents. Pourtant, les premières heures de jeu laissent perplexe. Après avoir créé son joueur et choisi sa garde-robe, on se lance dans des tournois semi-pros peuplés d'attardés mentaux. Ils renvoient la balle dans les pieds, ne prennent absolument aucun risque, et l'on gagne tous ses matchs en bâillant. Mais, malgré toutes ces victoires, on sent bien que quelque chose cloche. Les mouvements ne s'enchaînent pas naturellement, et l'on n'est jamais bien sûr de frapper les coups correctement : direction l'entraînement pour en apprendre un peu plus. Au début de votre carrière, vous disposez de 14 étoiles, qui constituent autant de chances d'améliorer coup droit, service, revers et volée. Il suffit de relever le challenge et de remporter les mini-jeux proposés. Seul problème : les explications sont sommaires et ne donnent aucune indication précise. Il faudra donc jouer, encore et encore… et apprendre par soi-même ! On comprend alors que les points se construisent dès le service, que le placement est essentiel, que les coups doivent être variés et qu'il faut les déclencher au moment précis où la balle passe le filet. Mais, après cette longue période d'apprentissage solitaire, on commence vraiment à se passionner. Claquer ses premiers aces est un bonheur, recevoir contre un bon serveur est aussi stressant que d'arrêter un penalty au football, et l'on se retrouve cloué dans sa chaise comme devant une finale de Roland Garros. Sur le fond, *Top Spin* est une réussite absolue. Les contrôles, une fois que l'on a compris leurs mécanismes, sont un pur bonheur et l'intelligence artificielle est excellente. Les adversaires jouent différemment, réagissent de manière logique, et il faut découvrir leurs faiblesses pour les battre. On regrettera cependant tout ce qui entoure les matchs : la progression en mode carrière n'est pas passionnante, les graphismes sont totalement anonymes, la bande-son monotone et les joueurs inexpressifs. Mais que ces réserves ne vous empêchent pas de vous lancer dans ce tournoi ATP virtuel. Affronter les plus grandes stars est un vrai plaisir (bon courage si votre route croise celle de Lleyton Hewitt), et le jeu arrive à réveiller un vrai sentiment de compétitivité. *Top Spin* s'impose facilement comme la meilleure simulation de tennis jamais sortie sur PC. Tout simplement.

> Claquer ses premiers aces est un bonheur

THOMAS DIOUF

PCJEUX **La nouvelle référence du tennis sur PC.**

EST › Un jeu très compétitif une fois passé les premiers tournois

N'EST PAS › Doté d'un didacticiel clair. On apprend tout soi-même !

Challenge

91 %

■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** 29 octobre 2004 ■ **Éditeur** Atari ■ **Développeur** PAM ■ **Config. minimale** 1,4 GHz, 64 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 128 Mo Ram ■ **Mode réseau** jusqu'à 4 joueurs ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** à partir de 12 ans ■ **Site** www.atari.fr ■ **Influence** *Roland Garros 2002* ■ **Alternative** *Virtua Tennis*



L'interface est un bonheur de convivialité, vous avez accès à tout depuis la map stratégique.



La prise d'un fort, c'est toujours chaud : gare à l'huile !





Suivant leur localisation, les villes offrent diverses denrées rares.

KNIGHTS OF HONOR

Oyez, bonnes gens, votre nouvel empereur s'adresse à vous !

Devenir empereur de l'Europe et du monde connu, certains ont réussi, d'autres s'y sont cassé le nez, quelle que soit l'époque. Morcelée en une foule de microÉtats, de principautés, royaumes et autres comtés, l'Europe médiévale a toujours été prétexte à des luttes entre dynasties. *Knights of Honor* vous permet, à la tête d'une de ces familles de la haute noblesse, de tenter votre chance à ce sport réservé à l'élite. On peut distinguer deux grandes phases de jeu : la première, pendant laquelle vous faites fructifier votre royaume et gérez vos intérêts, l'autre, plus militaire, vous met à la tête de vos armées.

Ce volet militaire est plutôt bien conçu, mais reste assez simpliste. Les unités disponibles sont nombreuses et bien spécialisées. Toutefois, il suffit d'être en supériorité numérique et de bien coordonner vos différentes unités en leur attribuant les cibles adéquates pour triompher facilement. Un mode spécifique vous permet de ne faire que des batailles, incluant des sièges ou des combats en rase campagne.

> Politiquement, KoH s'en tire vraiment bien

Mais, à terme, il y a tellement d'escarmouches lors d'une partie normale que l'on ne prend plus la peine de diriger les batailles, l'aspect politique vous accapare. Et attention, une erreur de jugement et vous vous retrouvez en guerre avec la moitié de la carte ! De quoi vous faire réfléchir et vous donner souvent envie d'aller dans la fenêtre des relations diplomatiques !

Faire fructifier vos villes en maintenant la paix (toujours précaire) dans vos contrées n'est pas chose aisée. Il faut voir la carte dans sa globalité, toutes les villes ne pouvant pas bénéficier de tous les bâtiments. Une économie puissante et quelques places fortes judicieusement choisies près des frontières sont souvent synonymes de bon départ. Le réalisme du jeu est sur ce point très bien rendu. Vous n'êtes jamais isolé dans le doux cocon de vos frontières, il faut vraiment un minimum de continuité et une stratégie à long terme pour ne pas se faire déborder.

Ajoutez à cela l'obligation d'assurer votre descendance en mariant votre progéniture (une bonne occasion de conquérir des territoires à peu de frais), car une partie s'étale souvent sur plusieurs générations. Sans compter l'espionnage, les alliances à honorer ou pas en tenant compte de la personnalité de vos interlocuteurs, les liens de vassalité… Être monarque absolu dans ces conditions devient vite un travail à plein temps. Tout ce volet du jeu est un vrai régal, complet, et avec des mécanismes logiques. Ajoutez à cela une interface claire et esthétique, et vous obtenez une alternative très sérieuse à des jeux de stratégie plus orientés militaires, *Rome : Total War* en tête.

RICHARD ROBIN

PCJEUX Assurément un des futurs classiques du genre.

EST › Classique › Bien réalisé › En temps réel avec pause

N'EST PAS › Très sexy › Simple d'accès › Un jeu que l'on finit rapidement

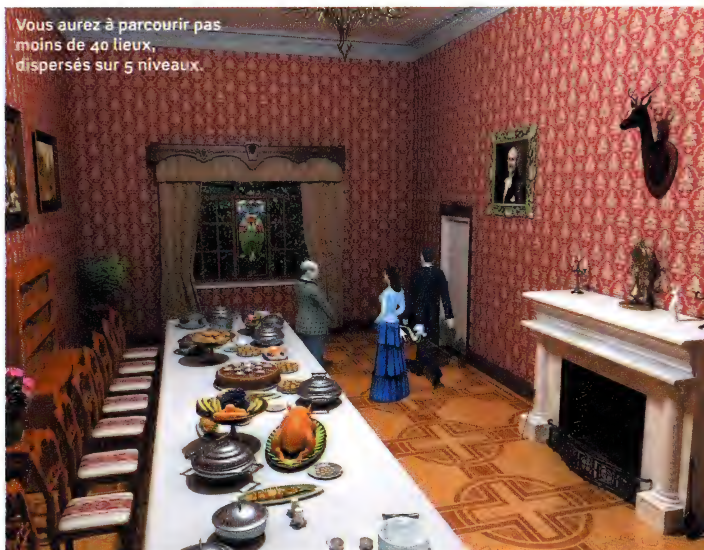
Allégeance

76 %

■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** EA ■ **Développeur** Black Sea Studios ■ **Config. minimale** 1 GHz, 256 Mo Ram, carte 3D 16 Mo ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 64 Mo ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.knights-of-honor.net ■ **Influence** *Europa Universalis* ■ **Alternative** *Medieval Total War*

SHERLOCK HOLMES ET LA BOUCLE D'ARGENT

Aiguisez vos sens, le plus gentleman des détectives, ici, c'est vous.


Vous aurez à parcourir pas moins de 40 lieux, dispersés sur 5 niveaux.


Le détective a la langue bien pendue. Il interrogera une quarantaine de témoins durant l'aventure.

Ah, Londres, ses excentriques, ses groupes punk, ses pin-up du quotidien *The Sun*… Autant de plaisirs décadents que le plus grand détective de tous les temps n'a pu entrevoir. Au XIXe siècle, pour s'occuper on pouvait tricoter chez mémé ou résoudre des enquêtes criminelles. Nous avons choisi la seconde solution, la saison se prêtant au port de l'imperméable !

Sir Arthur Conan Doyle a marqué la littérature en nous contant les péripéties de Sherlock Holmes et du docteur Watson. Un siècle plus tard, les intrigues policières du célèbre enquêteur sont remises au goût du jour, le studio Frogwares nous livrant cette fois un jeu PC tiré d'une nouvelle totalement inédite de Sherlock Holmes : *La Boucle d'argent*.

La quête d'indices est vraiment laborieuse

Un meurtre est commis durant une soirée de la haute aristocratie britannique devant des centaines de témoins. Holmes décide d'agir avant même l'arrivée de la police, en mettant à contribution Watson.

Cette alliance ne se fait pas que dans les cinématiques puisque vous aurez le choix, selon le lieu, de jouer avec Holmes ou le docteur. Mais vous n'aurez pas de liberté propre puisque, ici, tout est prévu et calculé. De la quête d'indices aux interrogatoires de témoins, tout doit être exécuté dans un certain ordre. C'est d'ailleurs un point souvent décrié dans ces titres « point & click », et nous le déplorons. Il faudra donc que vous sachiez garder votre flegme face à des situations exaspérantes.




Il faut arriver au même total de points sur toutes les lignes pour réussir ce puzzle.



La recherche d'indices est particulièrement laborieuse, à moins d'avoir une loupe à la place des yeux ! Certains éléments, tel le mégot planqué dans l'herbe, ne font pas plus d'un pixel et demi…

À force de courir de tous côtés, parler à tout le monde et chercher le bon pixel, le rythme de jeu s'en trouve affaibli. L'ennui s'installe et l'on tente de se raccrocher tant bien que mal à ce que l'on peut. Certes, les décors sont jolis mais néanmoins un peu vieillots. La modélisation de personnages est complètement désuète. Holmes, sous ses allures de Playmobil, en perd presque sa crédibilité de grand détective.

Quant aux musiques pompeuses, elles ne satisferont que les fans de musique de chambre…

Sherlock Holmes nous démontre ici que les bons scénarios ne font pas forcément de bonnes réalisations. Loin d'être un mauvais titre, *La Boucle d'argent* souffre d'un style qui manque de peps. Il garde néanmoins pour lui un scénario original qui ravira les inconditionnels du genre policier. Le plaisir sera moins dans le porte-monnaie du joueur, qui devra débourser autant que pour de grosses productions. C'est trop cher, et ça, c'est élémentaire, mes chers lecteurs !

GRAZIELLA MARIE

PC JEUX Un titre sympathique mais décevant.

EST › Vieillot › Original côté scénario › Difficile › Assez long

N'EST PAS › Très joli › À la page côté réalisation › Pour les fous de technique

Obsolète

65 %

■ **Prix** Environ 45 € ■ **Sortie** 15 octobre ■ **Éditeur** Nobilis ■ **Développeur** Frogwares ■ **Config. minimale** 500 MHz, 128 Mo Ram, carte graphique 16 Mo ■ **Config. recommandée** 800 MHz, 256 Mo Ram, carte graphique 32 Mo ■ **Mode réseau** Aucun ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** Tous publics ■ **Site** www.frogwares.com.ua/sherlock&watson ■ **Influence** *Gabriel Knight* ■ **Alternative** *In Memoriam*



Les combats rapprochés sont maintenant très rares, sauf dans les villages.

OSTFRONT BARBAROSSA

À l'Est : le renouveau.

Vous vous souvenez tous de *Blitzkrieg*, le jeu de stratégie en temps réel dans lequel des chars vous déboulaient sous le nez et faisaient exploser vos unités à bout portant ? *Ostfront : Barbarossa*, un add-on pour *Blitzkrieg* et *Burning Horizon*, corrige ce défaut en allongeant les champs de vision et les distances de tir. Le résultat est plus réaliste, avec des cartes évidemment beaucoup plus grandes, mais s'avère aussi plus déstabilisant. Les obus fusent à deux ou trois écrans de distance, ce qui donne la désagréable impression de se faire pilonner par l'artillerie lors des premières missions. Il est beaucoup plus difficile de repérer les unités ennemies, même en mettant le jeu en pause ou en guettant l'apparition de petits points rouges sur la carte tactique. Ceux qui avaient fini le jeu original trouveront donc avec *Ostfront : Barbarossa* un challenge de taille.

Champs de vision et distances de tir sont allongés

Les autres modifications n'apportent pas autant de changements radicaux au gameplay. La brouette réglementaire de nouvelles unités (20 blindés, dont 14 nouveaux modèles 3D) et de missions inédites ne tranche pas vraiment avec *Blitzkrieg* et *Burning Horizon*. La campagne qui montre l'invasion de la Russie en 1941 enchaîne un peu trop facilement les captures de villages et de ponts, des situations vues et revues. Plus gênant, cet add-on n'a pas réussi à éliminer les gros problèmes de pathfinding du jeu original. Les unités blindées se gênent mutuellement, rendant parfois impossible la simple traversée d'un ouvrage d'art. Il faudra attendre *Blitzkrieg 2* pour espérer un changement. Pour le moment, *Ostfront : Barbarossa* modifie suffisamment les règles du jeu original pour intéresser les fans de *Blitzkrieg*, à condition d'en apprécier la difficulté corsée.

DAVID LE ROUX



PC JEUX Un add-on efficace et difficile pour les fous du jeu original. **78 %**

■ **Prix** Environ 22 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** ACTive Gaming ■ **Développeur** ACTive Gaming ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.activegaming.org

FUTURE TACTICS THE UPRISING

Une friandise un peu légère.

Tout droit venu de l'univers de la console, ce jeu de stratégie au tour par tour rappelle les principes de la série *Worms*, le fun en moins. Dans un univers tout en 3D réalisé de façon correcte mais minimaliste, vous dirigez divers personnages armés jusqu'aux dents. De vilains monstres se chargent de vous pourrir la vie, la Terre ayant récemment été dévastée par ces créatures extra-dimensionnelles.

Vous devez vous frayer un chemin parmi eux dans divers niveaux proposant un défi différent ; une catapulte qui projette des ennemis sur vous, un lieu à atteindre sous le feu des gardes… Seulement, il faut avouer que le jeu atteint rapidement des limites fixées par un développement à l'origine prévu pour des consoles et non pas nos bonnes vieilles machines. Difficile, donc, de prendre plaisir lorsque vous laissez la souris de côté et devez utiliser le clavier pour faire varier la vue ou, entre autres, viser. Dommage, car *Future Tactics*, s'il était un peu plus ergonomique, aurait pu s'avérer intéressant à défaut



d'offrir un confort de jeu correct. Les divers héros progressent, apprennent de nouvelles attaques et des actions spéciales au fur et à mesure des batailles.

Prévu pour des consoles, pas pour nos machines

Mais l'aspect infantilisant du jeu et le manque cruel de rythme sont rapidement pénibles. En prime, cela affaiblit le propos tactique. Difficile de rester accroché au principe une fois passé 10 ans. Il reste toujours le mode coopératif à deux pour vous consoler mais soyons francs : Gardez vos sous, il y a bien mieux à dégotter ce mois-ci.

Et si les atours du jeu de stratégie en tour par tour dans un univers 3D vous rendent tout chose, nous préférons vous prescrire un traitement à base de lombrics : prise quotidienne de *Worms 3D* !

RICHARD ROBIN

PC JEUX Une adaptation indigente et un rythme soporifique. **45 %**

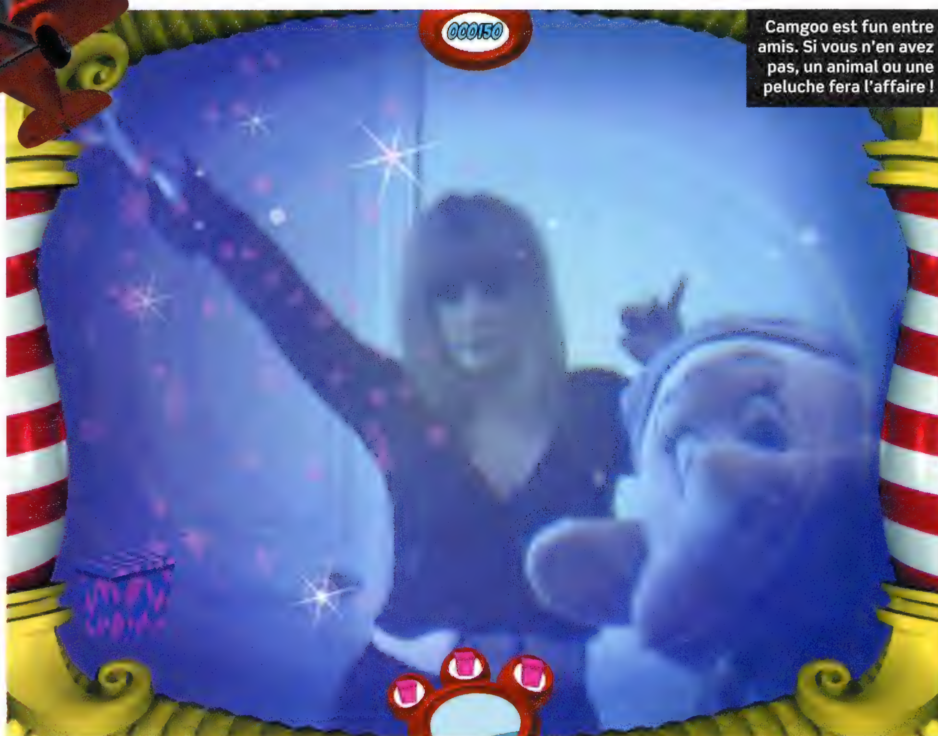


Un jeu clairement développé pour le pad.

■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** 22 octobre ■ **Éditeur** Bigben ■ **Développeur** ZedTwo ■ **Mode réseau** Aucun ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3 ans et + ■ **Site** www.future-tactics.com


Dégager les affreux robots, c'est plus facile quand on a de grandes oreilles.




Camgoo est fun entre amis. Si vous n'en avez pas, un animal ou une peluche fera l'affaire !

CAMGOO



Au placard, vos traditionnels claviers, souris et joysticks !

L'interactivité pourrait révolutionner le jeu vidéo futur et l'ouvrir à un public plus large. Des développeurs l'ont compris et planchent sur un concept innovant, celui de se servir de son corps comme instrument de jeu.

Le phénomène existe déjà depuis plusieurs années en Asie. Le développeur Konami en est la référence incontestée, avec des titres comme *Dance Dance Revolution.* De nombreuses variantes existent au travers de jeux où des instruments de musique, des maracas par exemple, remplacent la traditionnelle manette. Ces titres sont quasiment inconnus dans l'Hexagone puisqu'ils n'ont pas (ou peu) été commercialisés. C'est avec l'arrivée de l'*Eye Toy* sur PlayStation 2 que le public français a pu se familiariser avec ce nouveau genre. Les joueurs PC étaient en reste jusqu'à ce jour, mais le mal est maintenant réparé puisque Nobilis nous présente *Camgoo.*

Le concept est simple : il s'agit de jouer avec son corps devant une webcam. Il suffit de se placer à quelques mètres de la caméra pour qu'elle puisse capter vos mouvements. Ainsi, l'interaction est possible avec les différents éléments des jeux proposés. L'attitude demandée reste globalement la même au cours des différents mini-jeux et pourrait se résumer au simple fait de remuer les mains. Il est bien sûr possible d'utiliser d'autres parties de son corps… Mais n'oubliez jamais qu'en cas d'un score record tout le monde pourra admirer votre photo sur le site officiel !

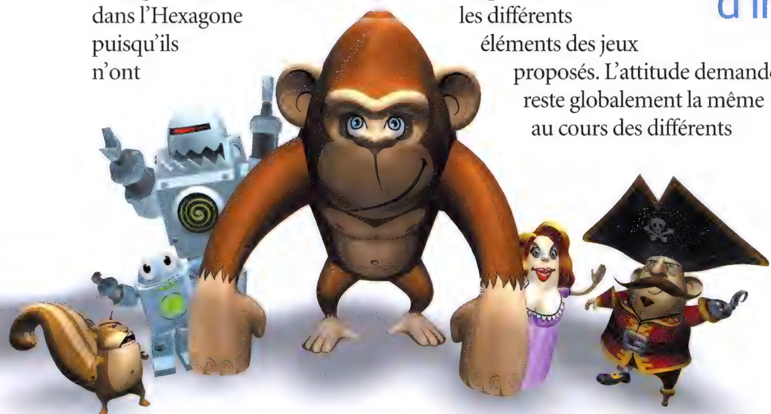
Enfin, admirer, oui, mais au détail près, non ! La qualité d'image est vraiment médiocre. La caméra fournie peut évidemment être troquée contre une autre, plus performante, mais sachez que ces problèmes visuels viennent principalement du jeu.

> Passé la découverte, *Camgoo* manque d'intérêt

Les graphismes des différents éléments ne sont pas non plus ahurissants de beauté. Ils nous rappellent avec nostalgie les personnages « console » de notre enfance. Ainsi, de petites créatures, comme une fée, King Kong et des robots, seront vos partenaires dans les six jeux proposés.

Chaque mini-jeu possède un thème propre, ce qui nous donne l'illusion de proposer quelque chose de différent. Un jeu de foot où il faut dribbler la balle, une autre où l'on doit détruire des robots, un similaire où l'on doit taper des pirates… En résumé, six jeux où l'on remue les bras dans tous les sens. Et l'intérêt, passé les cinq premières minutes de jeu, est plutôt moyen, même si la caméra ressortira de son placard de temps à autre pour délirer entre potes. Ce concept a néanmoins le mérite de nous laisser rêver à du jeu vidéo nouvelle génération dans lequel nous pourrions vivre une véritable aventure interactive.

GRAZIELLA MARIE



PC JEUX Un titre original mais trop bref.

EST › Frais › Unique › Drôle › Sympa à jouer entre amis

N'EST PAS › Assez long › Visuellement réussi › Trop cher pour son contenu

Burlesque

69 %

■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Octobre ■ **Éditeur** Nobilis ■ **Développeur** BHV ■ **Config. minimale** 600 MHz, 128 Mo Ram ■ **Config. recommandée** 800 MHz, 256 Mo Ram ■ **Mode réseau** Aucun ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** + de 3 ans ■ **Site** www.camgoo.com ■ **Influence** *Eye Toy* (PS2) ■ **Alternative** *Eye Toy* (PS2)


La finesse de l'environnement et des appareils fait de *PF* un véritable spectacle.

PACIFIC FIGHTERS

De Pearl Harbor à Guadalcanal avec les as.

Une fois de plus, la question entre réalisme et fun se pose pour *Pacific Fighters*. Il serait presque possible de dire que le jeu peut être noté deux fois. Pour les néophytes et les fans d'aviation en herbe, *Pacific Fighters* est trop pointu, mieux vaut passer son chemin. Pour ceux dont la simple évocation des mots palonniers, gouvernail de profondeur et assiette provoquent des sursauts d'excitation, vous êtes les bienvenus !

Pacific Fighters est dans la droite lignée de produits tel *IL-2*. Développé par le même studio, il emmène les rois du vol et du dogfight dans le ciel du Pacifique aux commandes des plus prestigieux appareils. Le joueur pourra ainsi prendre successivement les commandes d'un chasseur bombardier japonais pour le raid historique sur Pearl Harbor puis celles du SDB Dauntless pour traquer la flotte nipponne à la veille de Midway. À l'instar de ses prédécesseurs, les modèles de vol de *PF* sont aussi soignés qu'il se peut. Les appareils réagissent au moindre mouvement du joystick (n'espérez pas y jouer autrement qu'avec tout l'attirail), et ceux qui débutent n'ont pas fini de maudire les commandes.

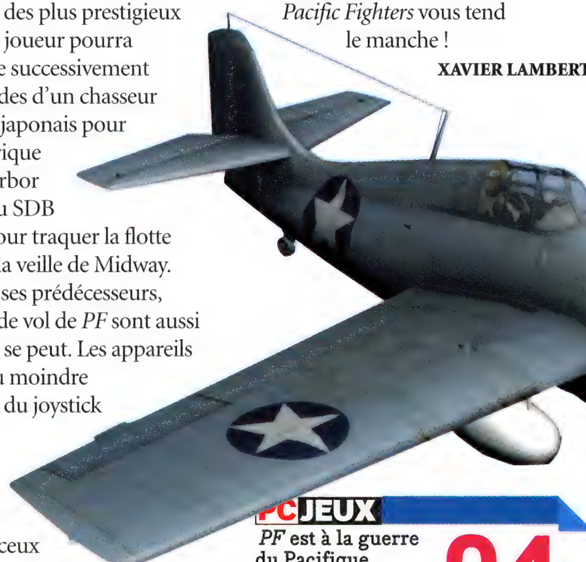
Il est toujours possible de paramétrer le réalisme, à la manière d'*IL-2*, mais les habitués le savent déjà.

La grande nouvelle, c'est que le nouveau moteur en ligne permet de rassembler jusqu'à 128 pilotes et les serveurs dédiés autoriseront les campagnes en mode coopératif, regroupant ainsi jusqu'à 32 joueurs sur des cartes historiques ou des missions de légende.

Les modèles de vol de *PF* sont très soignés

Si vous êtes fan d'aviation militaire de la Seconde Guerre mondiale et que vous n'avez pas encore franchi le pas vers la simulation pure et dure, c'est l'occasion ou jamais de le faire. Plus beau et plus précis que jamais, *Pacific Fighters* vous tend le manche !

XAVIER LAMBERT



PC JEUX
PF est à la guerre du Pacifique ce qu'*IL-2* est au théâtre européen !
94 %

■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubi Soft ■ **Développeur** Maddox ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 ans et + ■ **Site** www.pacific-fighters.com

SHADOW OPS RED MERCURY

Idiot, mauvais, brouillon, la totale.





Nous retiendrons essentiellement deux choses de notre rapide incursion dans l'univers de *Shadow Ops* : les flashbangs, qui ont un effet assez sympa, et les musiques des deux premiers niveaux. Pour le reste, en parler sans être méchant est assez embarrassant.

Commençons par un fait d'armes des développeurs : il n'y a pas de sauvegarde possible. Par exemple, si vous mourez à la fin d'un niveau (et certains sont plutôt longs), vous le recommencez depuis le début. Mais, heureusement, nous avertit le manuel, « *vous pouvez le recommencer aussi souvent que vous le souhaitez* », super ! Il existe peu de moyens plus vils pour rallonger artificiellement la durée de vie d'un jeu. D'autant que chaque mort se solde par un : « Oh, non ! Je vais devoir me retaper ça ? », ponctué d'un rictus aigre. *Shadow Ops* n'innove en rien. Ni sur le plan technique comme un *Far Cry* (l'Unreal Engine tire ses dernières cartouches), ni sur le reste d'ailleurs.

Un clone très moyen de *Soldier of Fortune 2*

Vous avancez de check point en check point, attendant que des scripts plus prévisibles que les monstres de *Doom 3* vous sautent dessus en braillant « Allah Akbar ! ». Vous leur tirez dans le pied ou le bout du fusil et c'est réglé. Il y a parfois des missions d'infiltration pour lesquelles des armes équipées de silencieux (donc bridées) et des soldats (100 % scriptés eux aussi) vous accompagnent, mais elles sont très mal équilibrées.

En fait, *SO* est un véritable clone de *Soldier of Fortune 2*, mais en moins beau, sans le gore, avec une précision proche de zéro et, surtout, d'une lenteur effroyable.

Avec autant de défauts, difficile d'imaginer pour lui un autre destin que les têtes de gondole à 3 euros dans un quelconque magasin de hard discount.

BORIS CUILLERIER

PC JEUX
On oubliera ce jeu inepte pour les grands crus de l'année 2004.
28 %


Les types qui vous accompagnent font de la figuration. S'ils n'étaient pas là, ce serait pareil.

■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Atari ■ **Développeur** Zombie Studios ■ **Mode réseau** Local, Internet ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16 ans ■ **Site** www.atari.com

ILS SONT DE RETOUR !

Nous les avons testés il y a des mois, mais ils reviennent en budget !



Warcraft III demeure aussi passionnant qu'aux premières heures de jeu.

WARCRAFT III

Le roi des RTS, toujours inébranlable.

■ **Éditeur** VU Games ■ **Prix** env. 25 € ■ **Testé dans** PCJ 57, 99 % ■ **Nécessite** 400 MHz, 128 Mo Ram

De prime abord, *Warcraft III* ne dépayse pas les habitués du genre par sa gestion des ressources, la construction de la base et le développement d'unités quasiment identiques aux précédents épisodes de la saga. La prise en main reste instinctive, et on a rapidement envie de découvrir le monde qui nous entoure. Attention, votre adversaire ne sera pas l'unique danger à prendre en compte, car différents monstres peuplent également l'univers de *Warcraft*. Néanmoins, si vous désirez éviter l'affrontement, il suffit d'attendre que ces êtres s'endorment au crépuscule.

En ce qui concerne l'environnement, Blizzard n'a rien laissé au hasard puisque les différences de hauteurs favorisent les stratégies, tant pour les combats que pour l'espionnage. Effectivement, des unités montant une côte verront leur champ de vision diminuer et auront plus de mal à toucher les unités en hauteur. À défaut de parler de révolution, on peut dire que *Warcraft III* est une véritable évolution dans la stratégie temps réel.

Soyez hardcore, offrez-vous le meilleur !

Construit comme une véritable saga d'heroic fantasy, la campagne solo conduira le joueur à prendre la tête des quatre races. Au fil des missions, on découvre de nouvelles unités et capacités à utiliser. Vos héros évoluent tout au long de la campagne et gardent leur niveau d'expérience d'une mission à l'autre. De nombreuses quêtes secondaires peuvent être accomplies, permettant de gagner des objets particuliers ou l'aide d'autres espèces. Ajoutez à cela des musiques envoûtantes et des cinématiques à couper le souffle, et vous obtiendrez le mode solo le plus réussi dans un jeu de stratégie temps réel.

Dès l'aventure finie, on n'a qu'une hâte : appliquer tout ce que l'on a appris face à un adversaire humain. Pour cela, rendez-vous sur Battle.net. Disponible à partir du jeu, il offre aux joueurs de participer à un classement (ladder). Il suffit de sélectionner sa race et d'attendre que BN vous trouve un adversaire. Bien évidemment, un mode réseau local est également disponible. *Warcraft III* s'impose comme la nouvelle référence en matière de stratégie temps réel. Un titre à posséder !

PCJEUX Blizzard nous offre un titre exceptionnel qui renouvelle le genre. **99%**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

■ **Éditeur** Activision
■ **Prix** env. 15 € ■ **Testé dans** PCJ 50, 88 %
■ **Nécessite** 400 MHz, 128 Mo Ram



En vérité, s'il reste un produit efficace, *Return to Castle Wolfenstein* n'en possède pas moins quelques limites. En effet, *RTCW* a les défauts de ses qualités : à force de reprendre les bonnes idées de ses prédécesseurs, il en oublie un peu d'acquérir une âme propre, ne parvient pas à surprendre et moins encore à innover. Certes, on ne s'y ennuie jamais, on jubile souvent, mais on a rarement l'occasion d'éprouver le grand frisson qui fait les jeux majeurs. La faute, peut-être, à un scénario un brin convenu, trop sérieux, et qui manque de folie, malgré ses postulats provocateurs et ses références au cinéma et à la littérature de genre. Si les scènes cinématiques avaient été un peu plus enlevées, si le personnage était mieux campé, si un peu d'humour avait été introduit dans les péripéties, le joueur aurait pu éprouver plus d'intérêt pour cette histoire. En l'état, on se fiche de cette conspiration nazie, même si on prend plaisir à massacrer de l'aryen et si on profite pleinement de chaque instant de jeu. Est-ce du chipotage de testeur ? Oui, parce que l'achat de *Wolfenstein* s'impose de toute façon pour quiconque craque pour les Doom-like. Mais il s'agit aussi de souligner le statut très particulier de ce jeu : il représente l'aboutissement d'un genre, mais aussi son achèvement, le point au-delà duquel il sera difficile de faire mieux sans innover réellement. La relève passera-t-elle par ID Software ? Attendons la sortie de *Doom 3* pour en juger !

88%



HOMEWORLD 2

■ **Éditeur** VU Games
■ **Prix** env. 15 € ■ **Testé dans** PCJ 70, 85 %
■ **Nécessite** 833 MHz, 256 Mo Ram

Bien que le concept d'un RTS dans l'espace soit désormais monnaie courante, le charme agit incontestablement avec ce deuxième opus. Nous n'allons pas vous raconter d'histoires en prétextant une quelconque originalité par rapport à la première version, mais il faut néanmoins reconnaître que quelques bonnes idées viennent embellir une expérience de jeu qui était déjà excellente. Les petits défauts du premier ont été gommés.

L'interface est devenue totalement intuitive. Quelle que soit l'action que l'on désire faire, elle ne nécessite que quelques clics de souris pour être lancée. Autre gros progrès, l'impression de vitesse et le repérage dans le vide spatial. Le déplacement des unités se fait dans un environnement tout en 3D (d'abord horizontal, puis vertical) et, dans la première version, il n'était pas rare de se retrouver à quelques kilomètres en dessous ou au-dessus de l'endroit voulu. Relic a donc fait en sorte que l'action se passe à peu près au niveau zéro et, lorsque ce n'est pas le cas, le joueur a la possibilité de sélectionner directement la zone où se rendre, ses vaisseaux déterminant alors leur propre trajectoire. Un progrès qui laisse toute latitude pour penser stratégie.

Mais le peaufinage ne s'arrête pas là. L'aspect stratégique voit son intérêt rehaussé grâce à la création des « sous-systèmes » : le joueur peut cibler les parties différentes des gros vaisseaux. En somme, voilà ce que peut donner une suite lorsqu'un studio de développement est à l'écoute de ses fans.
Il n'y a pas grand-chose à redire sur *Homeworld 2*. Le plaisir est immédiat… C'est tout ce qui importe.

85 %



Le premier grand mariage BD/jeu vidéo.

XIII

■ **Éditeur** Ubi Soft
■ **Prix** env. 15 € ■ **Testé dans** PCJ 70, 91 %
■ **Nécessite** 800 MHz, 128 Mo Ram

À peine éveillé sur une plage perdue, me voilà la cible de dangereux tueurs. Vous avez déjà essayé d'esquiver les balles au saut du lit, vous ? Qu'est-ce que je fiche ici… Impossible de me souvenir… Voilà à peu près comment se passe le premier contact avec *XIII*, le jeu.
Au premier coup d'œil, *XIII* surprend graphiquement. Rien à voir avec le réalisme habituellement utilisé, ici, le style est très bande dessinée. Et cela tombe à pic, puisque le scénario lui aussi est taillé en chapitres, qui donnent l'illusion de tourner les pages d'un illustré.

Si vous ne vous souvenez plus de rien, le FBI, lui, a un joli petit film dont vous êtes la star : vous y abattez froidement un candidat à la présidence… Vous voilà recherché et seul pour déjouer la machination dans laquelle on vous a fourré.

XIII est un FPS pur souche, avec quelques éléments tactiques. Si tous les niveaux sont scriptés, vous gardez une liberté de mouvement, un peu à l'image de ce qui a été fait pour *Medal of Honor*. Foncez sans restriction si le FPS est votre genre de prédilection. Sinon, faites au moins l'effort de l'essayer, une vocation trop longtemps refoulée va peut-être naître !

91 %


Europa 1400 est aussi austère qu'efficace.

EUROPA 1400

■ **Éditeur** VU Games
■ **Prix** env. 15 € ■ **Testé dans** PCJ 67, 80 %
■ **Nécessite** 400 MHz, 64 Mo Ram

La liberté d'entreprendre ne date pas de la révolution industrielle. Déjà, au Moyen Âge, le libéralisme pouvait flirter avec les ambitions les plus folles. *Europa 1400* est un soft à faire rêver tous les apprentis *self-made men.*

Malgré des schémas à mi-chemin entre Bernard Tapie et Howard Hugues, le jeu ne sombre pas dans la simulation économique facile. Avec son air pépère et sa technologie 3D tristounette, *Europa 1400* possède le charme d'un jeu atypique et vraiment accrocheur.

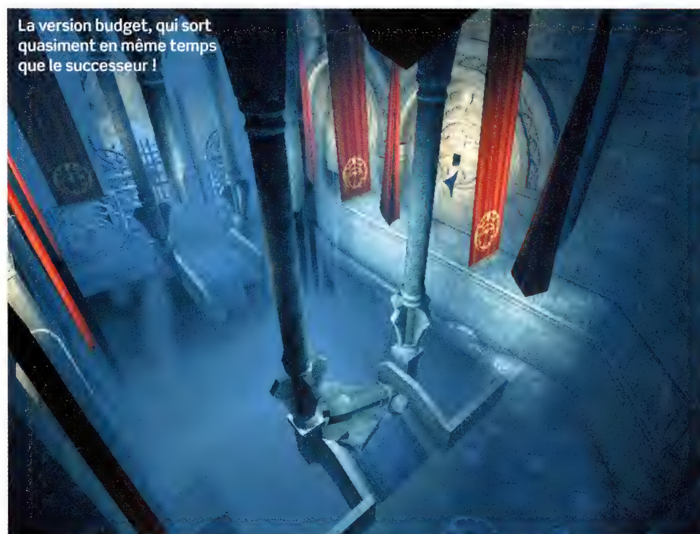
80 %

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

■ **Éditeur** Ubi Soft
■ **Prix** env. 15 € ■ **Testé dans** PCJ 70, 96 %
■ **Nécessite** 800 MHz, 128 Mo Ram

The Sands of Time est un chef-d'œuvre. La simplicité, la fluidité de son gameplay et la beauté de l'univers font de lui un jeu immédiatement attractif. On a l'impression de se retrouver au milieu d'un conte des *Mille et Une Nuits.* La gestion des éclairages, sombres, tamisés, parfois brillants ou donnant un effet de flou, participe à l'immersion totale dans l'histoire. Tout commence lorsque le prince et son père ramènent chez eux une dague lumineuse et un sablier, aussi géants que mystérieux. Grâce à eux, notre héros va bénéficier de cinq pouvoirs qu'il acquerra tout au long de l'aventure. Le premier est la faculté de revivre les instants précédant la mort. On rembobine le fil de la vie jusqu'à notre erreur et on corrige le tir. Le deuxième permet de ralentir le temps.
Le troisième affecte un ennemi touché par la dague en le mettant dans une sorte de stase temporelle. Il s'immobilise, devenant ainsi une proie facile. Le quatrième se manifeste sous la forme de visions hachées du futur. À ce moment-là, le jeu utilise des flashs pour donner au joueur des indices sur ce qu'il devra faire par la suite. Enfin, le cinquième pouvoir permet d'accélérer le temps auquel est soumis le prince. Il peut ainsi attaquer à vitesse grand V, touchant de multiples opposants sans qu'ils puissent riposter.
La combinaison de mouvements, dont se servait le prince pour virevolter dans les airs, est encore une fois à l'honneur dans cette version. Notre homme va courir sur les murs pour enchaîner sur un saut, qui va le mener sur une colonne, de laquelle il s'élance dans le vide pour se rattraper in extremis au bord d'un gouffre. Il joue même l'acrobate pendant les combats, en montant sur l'ennemi pour sauter par-dessus sa tête ou bien en s'aidant d'un mur pour se propulser comme une balle. Il n'y a que peu de jeux qui marquent leur genre et leur époque. Un *Populous,* un *Deus Ex,* un *Half-Life,* un *Splinter Cell,* une liste à laquelle viendra s'ajouter un nom : *Prince of Persia : The Sands of Time.*

96 %


La version budget, qui sort quasiment en même temps que le successeur !

Test

OÙ EN SONT-ILS ?

Passé, présent, futur : *PC Jeux* voit tout, *PC Jeux* sait tout !

LES SCORES

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

TITRE	ÉDITEUR	DATE	AVIS
Black & White 2	Electronic Arts	fin 2004	Très discret. Attendez-vous à du retard.
Battlefield 2	Electronic Arts	2e trimestre 2005	Toujours en chantier. À part ça, rien.
Blitzkrieg 2	indéterminé	2e trimestre 2005	Les deux add-on viennent d'arriver. Patience.
Brothers in Arms	Ubi Soft	début 2005	La version preview ne saurait tarder.
Close Combat : First to Fight	Codemasters	fin 2004	A disparu après sa première sortie cet été.
Cossacks II	CDV	début 2005	Pas de nouvelles, seulement quelques images.
Duke Nukem Forever	Take Two Interactive	2006, 2007 ou plus	Seuls ses développeurs semblent y croire.
Dungeon Siege 2	Microsoft	2e trimestre 2005	On attend toujours des nouvelles.
Empire Earth 2	Activision	début 2005	Vivement que cet Empire contre-attaque.
Fahrenheit	Vivendi	fin 2004	Une preview le mois prochain ? On y croit.
GTA : San Andreas	Take Two	mai 2005	La version console assure. Dur d'attendre.
Ghost Recon 2	Ubi Soft	début 2005	Il a été retardé, mais il est en bonne voie.
Half-Life 2	Sierra	imminente	C'est le sprint final le plus long.
Imperial Glory	Eidos	début 2005	On attend toujours une version jouable.
LotR : Battle for Middle Earth	Electronic Arts	décembre 2004	En même temps que les DVD !
MoH : Pacific Assault	Electronic Arts	fin 2004	Petit manque de finition d'après le béta-test.
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005	Mystère quasi absolu.
Prince of Persia 2	Ubi Soft	Noël 2004	En test le mois prochain.
Quake IV	Activision	fin 2005	Ils ont déjà le moteur. C'est un début.
Sid Meier's Pirates !	Firaxis	fin 2004	N'est pas loin d'aborder nos tests.
Splinter Cell Chaos Theory	Ubi Soft	début 2005	Trop prudent, il va rater Noël.
S.T.A.L.K.E.R. : Oblivion Lost	THQ	février 2005	Au marquage sérré avec *Half-Life 2*.
Starship Troopers	Empire	été 2005	Dès qu'ils auront enlevé les bugs.
Star Wars : KOTOR 2	Activision	février 2005	Patience, jeune Padawan.
Star Wars : Republic Commando	LucasArts	début 2005	Peut-être avant l'Épisode 3 ?
The Longest Journey 2: Dreamfall	Funcom	2005	La route est longue pour venir dans nos pages.
The Movies	Activision	début 2005	Après le teaser, bientôt la bande-annonce.
Vampire the Masquerade : Bloodlines	Activision	2005	Pas avant que *HL2* ne soit sorti.
World of Warcraft	Vivendi	début 2005	Le bêta-test européen vient de commencer.

PC JEUX RECOMMANDE

Les meilleurs jeux de ces derniers mois.



WARHAMMER 40 000 DAWN OF WAR

Genre : stratégie

Ce RTS futuriste reprend l'univers du jeu de figurines avec brio. ***PCJ* 80, 92 %**



DOOM 3

Genre : action

Dix ans après, la magie est toujours là, avec une ambiance et des graphismes époustouflants ! ***PCJ* 79, 92 %**



FAR CRY

Genre : action

Vraiment très beau, intelligent et exotique : ce jeu reste le meilleur FPS du moment ! ***PCJ* 75, 99 %**



PERIMETER

Genre : stratégie

Des idées neuves au service d'un jeu de stratégie en temps réel qui renouvelle le genre. ***PCJ* 77, 86 %**



CODENAME PANZERS

Genre : stratégie

Ultraréaliste et très exigeant au niveau de la stratégie. Un must ! ***PCJ* 79, 86 %**



LES SIMS 2

Genre : gestion

Maintenant c'est un jeu, avec de vrais défis à relever. ***PCJ* 79, 85 %**



COLIN McRAE 2005

Genre : course

L'Écossais assure sur PC et domine les pistes de rallye. ***PCJ* 80, 91 %**



FIFA 2005

Genre : sport

Du football arcade beau et maniable. ***PCJ* 80, 87 %**

TÉLÉCHARGE

LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !







Might and Magic

LE JEU DE RÔLE CULTE ENFIN SUR TON MOBILE !

CODE : 8810
C-E-F-I-K-N-O-Q
S-T-U-V-W-Y-Z

Téléchargement facile :

- ***par SMS, envoie JEUX au 31000*** (1)
- ***par Téléphone au 08 99 70 02 02****

(1) Tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux.



Télécharge aussi directement le jeu sur SFR ***Portail Vodafone live! rubrique jeux > catalogue***

HOTSPOT



Elles aiment jouer... et plus si affinité
CODE : 1949
C-D-E-F-I-K-N-O-P-S-T-U-V-W-Y-Z

SPORTS



CODE : 3386
C-E-F-I-K-N-O
P-S-T-U-W-Z



CODE : 1720
A-C-E-I-N-O-Z

ACTION



NEW!
CODE : 9377
C-D-E-F-I-K-L-N-O
P-S-T-U-V-W-Z



CODE : 4437
C-D-E-F-I-K-L-M-N-O
P-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z

ADVENTURE



CODE : 9614
C-D-E-F-H-I-K-L-M-N-O
P-S-T-U-V-W-X-Y-Z



CODE : 5746
C-E-F-I-K-N-O
S-T-U-V-W-Y-Z

Tu n'es pas client SFR ? Télécharge aussi les jeux :

- ***Par téléphone au 08 99 70 02 02****
Munis-toi du code du jeu et suis les instructions / Coût moyen : 3€**
- ***Par SMS, envoie JEUX au*** SMS+ 31000 coût d'envoi d'un SMS
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux

*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute ** appel depuis un téléphone fixe
Pour toute question, rends-toi sur le site web de Gameloft / Rubrique Aide

Belgique : envoie FUN PC14 par SMS au 3443 et choisis ton jeu dans le catalogue. (Un SMS coûte 1€. Coût total = 3€ + frais de connexion WAP).

RÉFLEXION



NEW!
CODE : 9723
C-E-I-F-K-N-P-S-T-U-Z

CODE : 6113
A-B-C-D-E-F-I-K
N-O-S-T-U-V-W-Z

ARCADE



CODE : 1604
A-C-D-E-F-I-J-K-N-O
P-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z



CODE : 8608
A-C-D-E-F-G-I
J-K-L-N-S-V-W-Y-Z

Attention ton téléphone doit être paramétré pour le Wap.
Vérifie les jeux disponibles sur ton mobile avec la liste ci-dessous :



Sony Ericsson **T610** | Motorola **V525** | Nokia **6600** | Sharp **GX15** | Sagem **My-V55**

Nokia *3510i : N / Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800, 6820, 6220 : E / Nokia 3410 : A*
Nokia 7650, 3650, 3660, N-Gage, N-Gage QD : C / Nokia 6230, 3220 : I / Nokia 7610 : O / Nokia 7600 : G
Motorola *V300, V500, V525, V600 : K / Motorola V220, C380, C650 : W / Motorola E398 : Q*
Sharp *GX10 : S / Sharp GX15 : Y / Sharp GX20 : T / Sharp GX30 : U /* ***Alcatel*** *One Touch 735 : H*
Samsung *E700 : D / Samsung X450 : L / Samsung E810, E310 : J /* ***Panasonic*** *X60 : P*
Sagem *My V-65, My V-55, My V-75, My X7, My X5-2 : Z /* ***Siemens*** *C65, CV65 : M, CX65, CXV65 : X*
Sony Ericsson *T610 : B / Sony Ericsson Z600, T630 : F / Sony Ericsson Z1010, K700 : V*
Sony Ericsson K500, Z500, F500i : R

plus de jeux sur gameloft
www.gameloft.com



EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

DOWNLOAD | MOD | LONGUE DURÉE | CULTURE | E-SPORTS

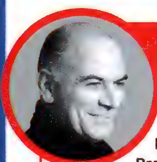
C'EST BON ET C'EST GRATUIT !



Voici les quatre personnages que vous pourrez incarner dans ce mod.



Eh oui ! Le Far West, c'est sauvage !



VIP

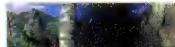
L'AUTEUR D'IN MEMORIAM

Nom Éric Viennot

Projets Ludoéducatifs – *In Memoriam*

Jeu favori : J'ai beaucoup aimé la série des *Rayman*, chez Ubi Soft. *Silent Hill 2* de Konami m'a conquis dans un tout autre registre, mais mon jeu préféré reste le fabuleux *Ico* sur PlayStation 2.





Mod favori : Je ne suis pas un grand fan des FPS ; par conséquent, j'avoue ne pas trop m'intéresser aux mods et aux développements des communautés sur ces jeux.





Ce que j'attends : Les jeux développés par Peter Molyneux sont très souvent étonnants et novateurs. J'attends donc avec impatience de jouer à *Fable*, la dernière production des studios Lionhead.

UT 2004

Damnation

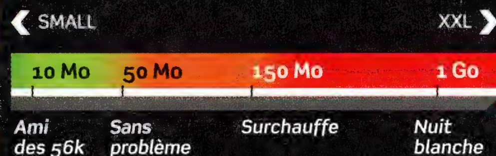
UT 2004 se la joue solo !

Autant le dire tout de suite, nous avons été totalement bluffés par ce mod pour *UT 2004*. Fort d'une réalisation, quasi professionnelle, *Damnation* nous plonge dans un Far West où se côtoient cow-boys, zombies et robots. Si le mélange peut sembler improbable, le résultat est tout simplement stupéfiant. Dès les premières secondes de jeu, on se laisse prendre par la qualité des décors, la modélisation des personnages ou des armes et, surtout, par les énormes possibilités qu'offre *Damnation*. Car, si cette totale conversion possède tous les éléments qui font les bons FPS, l'équipe de développement n'a pas oublié d'apporter sa touche personnelle. Ainsi, chaque personnage peut quitter son enveloppe corporelle et prendre possession de ses adversaires. Indispensable pour résoudre certains puzzles (comme faire venir un ascenseur), c'est également un excellent moyen d'exterminer, sans trop de danger, les nombreux zombies qui hantent les niveaux… Ajoutez à cela des armes aussi surprenantes qu'efficaces ou encore la possibilité de s'accrocher à différentes plates-formes ou de réaliser des sauts spectaculaires, et vous comprendrez comment ce mod a conquis la rédaction. Certes, pour l'instant, *Damnation* ne comprend que quelques niveaux et la caméra est largement perfectible, mais il ne faut pas oublier qu'il est le fruit du travail de passionnés et, surtout, totalement gratuit. Nous ne saurions trop vous conseiller de vous jeter sur le DVD, où vous trouverez la version d'installation de *Damnation*.

DOWN LOAD

Un mélange surprenant pour un résultat stupéfiant





PC JEUX DOWNLOAD MANAGER 177 Mo

INFOS	
Site	www.damnationthegame.com
CD/DVD	sur le DVD
Nécessite	Unreal Tournament 2004
Les Indiens ne sont pas les méchants.	



UT 2004

Clone Bandits

Mad Max lui-même ne l'aurait pas renié !



UT Troopers

Si vous trouvez *Star Wars Battlefront* relativement décevant, que vous lui cherchez une alternative et que *Unreal Tournament 2004* est déjà installé sur votre machine, *UT Troopers* pourrait vous réconcilier avec l'univers de George Lucas. Et, même s'il ne brille pas par son originalité, ce mod a été développé avec le plus grand sérieux. Pour l'instant, chacune de ses factions dispose de cinq types de soldats. Ils bénéficient d'un armement et d'aptitudes différents, qui prendront tout leur sens lors des Team Deathmatchs, Capture the Flag et surtout Objectif. C'est d'ailleurs dans ce mod que vous pourrez piloter les mythiques Tie-Fighter et X-Wing. Rien que pour ça, *UT Troopers* mérite d'être téléchargé.
www.ut2004troopers.co





Toute la puissance du Karma Engine au service de véhicules aussi débiles que puissants.



Une moto qu'on croirait tout droit sortie des *Fous du Volant.*

Dans un monde postnucléaire dévasté, deux bandes rivales se frictionnent copieusement pour le contrôle d'une ancienne base militaire. L'objet du déchaînement de violence de ces ruffians : de précieux clones. Chaque clan dispose de son propre stock, objet de toutes les convoitises.

Allez-vous enfourcher les véhicules les plus improbables pour vous lancer à l'assaut du camp adverse et dérober les jarres ? Ou prendre le contrôle des pompes à clones pour siphonner le précieux stock de matériel génétique adverse ? Une seule certitude, il s'agit là d'un mod 100 % pur porc, foi de Fako. Derrière cette crétinerie fabuleuse se cachent les gens de Demiurge Studios, vétérans du développement d'outils pour le célèbre Unreal Engine. Primé à maintes reprises (concours nVIDIA des meilleurs véhicules, meilleure utilisation du Karma Engine, etc.), ce mod a clairement sa place sur les disques durs des aficionados de LAN parties !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

56 Mo

INFOS

Site	www.demiurgestudios.com/CloneBandits
CD/DVD	sur le DVD
Nécessite	Unreal Tournament 2004
Une bonne ambiance Redneck, bien déjantée	

FICHIERS EN VRAC

En passant par Internet...

Quand nous partons à la pêche aux surprises.









1 EXPULSION

Vous rêvez de voir ce qui se passerait dans une LAN party si l'on attrapait un tricheur en flagrant délit ? Cette vidéo, provenant d'une LAN aux États-Unis, a fait le tour du monde des hardcore gamers. Fake ou réalité, là n'est pas la question, c'est tout de même un vrai bonheur de se dire que ça pourrait se passer ainsi. Les tricheurs gâchent le plaisir du jeu. Nous n'aimons déjà pas ça dans le quotidien, ce n'est pas pour le supporter dans nos loisirs. Comme le lien original était tombé, nos collègues anglais de *PC Gamer* l'hébergent désormais sur leur serveur ftp :
ftp.futurenet.com/pub/daily-radar/pc/cheatermed.wmw

2 FOOTBALL MANAGER

Les fans de jeux de gestion de club de foot et autres managers virtuels seront contents. Comme les graphismes de certains de leurs titres favoris ne leur convenaient pas, un groupe de petits génies a décidé de relooker *Championship Manager 2003/2004* à la manière de *Football Manager 2005*. En regard du temps dont ils ont disposé pour réaliser cette opération esthétique, nous leur tirons notre chapeau. En attendant donc de profiter de la prochaine génération de gestionnaire, vous pouvez toujours relooker l'ancien. À télécharger sur le site :
www.sortitoutsi.net

3 DÉJÀ PÂQUES

Bon, nous sommes à la veille de l'Avent, mais une carte multijoueur de *Warcraft III* a retenu toute notre attention. *Egg Hunt* vous place à la tête d'une armée de gentils lapins qui n'ont qu'une seule idée en tête : trouver les œufs de Pâques de la carte... Là, on pourrait imaginer l'arrivée d'un chasseur dans le secteur, mais non, les adversaires que vous rencontrerez sont d'ignobles rongeurs dont le but est de vous empêcher de collecter la ponte pascale. Elle a l'air bonne, la luzerne des wapins de chez Blizzard... Allez la faucher sur le lien suivant :
www.battle.net/war3

4 SOAP SIMS ?

Avec le développement des Machinima (films réalisés à partir des moteurs graphiques des jeux du moment), les joueurs ayant la fibre artistique commencent à s'en donner à cœur joie. Clips, séries, courts-métrages, tout va y passer. Parmi les créations les plus récentes, un sitcom prometteur entièrement conçu avec *les Sims 2*. Le trailer est déjà visible sur **www.strangerhood.com**. Tout laisse à penser que nous allons profiter d'un ersatz de comédie américaine à la sauce *Friends* ou *Happy Days*. Cette bande-annonce (sans doute le futur générique) est un grand moment de bonheur à voir absolument !

VIDÉO

DWARVES CAN'T DANCE

Avoir le rythme dans la peau, voilà ce dont rêvent les nains de *World of Warcraft*. Vous en doutez ? Téléchargez donc cette vidéo sur le site de Malvision.

DOWN LOAD ROCK' N'ROLL



1 LE GNOME

Courts sur pattes, les Gnomes adoptent le style Michael !



2 L'ELFE DE LA NUIT

L'Elfe vous montrera ce qu'est la sensualité de Mère Nature.



3 L'ORC

Quand les Orcs se prennent pour MC Hammer... la terre tremble.



4 LE NAIN

Quand on vous disait que les Nains ne savaient pas danser !

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

28,9 Mo

INFOS

Site	www.malvision.com
CD/DVD	non
Nécessite	Viewer Windows Média
Un excellent montage des danses de *WoW*.	

BÊTA

Biosfear

Alchemic Dream et Tiscali entrent en action.

D'inspiration fortement « Diablo-esque », bien que remplaçant le côté 3D isométrique par de la vraie 3D, *Biosfear* vous propose d'entrer dans le monde de Shilon. C'est d'ailleurs le bon moment pour l'essayer puisque, à ce jour, il est encore en bêta-test et donc gratuit. Il vous suffit de vous inscrire sur le site **www.biosfear.com** et d'utiliser le client inclus sur le DVD de *PC Jeux*. Autre bonne nouvelle, le jeu sera entièrement traduit en français.

Biosfear se démarque de la concurrence, traditionnellement


Malgré une ambiance médiéval-fantastique, *Biosfear* contient des éléments de SF.

SUR LE DVD Retrouvez le client et participez au bêta-test.

axée sur la phase jeu de rôle, en se concentrant énormément sur l'aspect action, grâce à des combats rapides et énergiques ; ainsi qu'à l'utilisation de potions, ce qui permet de raccourcir énormément le temps de récupération des points de vie et mana. Même le commerce et la fabrication d'objets sont simples puisqu'ils se basent sur des ingrédients que le joueur trouve sur les différents monstres qu'il élimine.

On retrouve aussi le style de gameplay cher au pays d'où vient *Biosfear*, la Corée du Sud : un esprit de compétition et une certaine liberté entre les joueurs… De quoi créer des tensions, mais aussi donner une grande importance à la partie « politique ».

Autre caractéristique notable, les joueurs ont la possibilité




L'interface est inspirée de *Diablo*, comme les raccourcis utilisant les boutons souris.

de dresser des animaux ou des monstres pour s'en faire des familiers. Ces derniers pourront gagner des niveaux, devenir plus forts et bénéficier, comme les joueurs, d'un inventaire. Bref, si vous êtes féru d'action, n'hésitez pas à essayer *Biosfear*.

PC JEUX DOWNLOAD MANAGER — 237 Mo

INFOS	
Site	www.biosfear.fr
CD/DVD	DVD
Nécessite	800 MHz, 256 Mo Ram

Le mélange détonant de l'action et du MMORPG.

BÊTA

ATITD 2

Il était deux fois en Égypte.

Au milieu de tous ces jeux online, où l'activité principale est le combat, se dresse peut-être le seul concept vraiment original qui ait vu le jour depuis quelques années. Un jeu basé entièrement sur la coopération et la collaboration de centaines de joueurs. Ainsi, après le succès du premier épisode, Alchemic Dream se lance de nouveau sur la version française du second. Elle vient juste d'entrer en bêta-test et est ouverte à tous. Attention toutefois, *A Tale in the Desert 2* n'est pas une refonte complète du système d'*ATITD*, il s'agit essentiellement d'un nouveau challenge (en repartant de zéro) à relever puisque le précédent a été accompli par la communauté. Ce sera l'occasion de découvrir de nouvelles technologies, comme la métallurgie. Ce nouveau conte s'accompagne également d'améliorations sonores et graphiques avec, notamment,

SUR LE DVD Le client du bêta-test se trouve sur le DVD.

une plus large palette de choix vestimentaires pour personnaliser son avatar. Il devrait être aussi plus court, mais bien plus intensif. Bref, dépêchez-vous de le découvrir si vous désirez faire partie des premiers colons qui donneront naissance aux prémices de la civilisation égyptienne.

ATITD est unique en ce sens qu'il est le seul dont le gameplay et les règles évoluent en fonction du désir des joueurs. Comme dans une vraie démocratie, les citoyens sont appelés, via des référendums, à voter pour soutenir ou non de nouvelles lois (souvent proposées par les joueurs eux-mêmes). De la même façon, ils décideront qui, parmi eux, aura le privilège de recevoir le pouvoir exécutif et, ainsi, devenir le demi-pharaon.



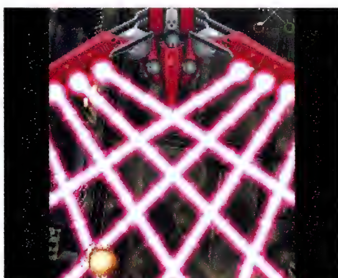
PC JEUX DOWNLOAD MANAGER — 63 Mo

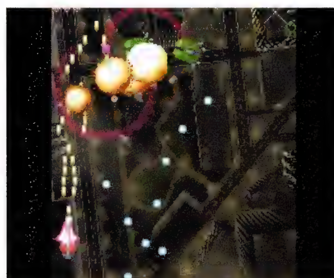
INFOS	
Site	atitd.alchemicdream.com
CD/DVD	DVD
Nécessite	800 MHz, 256 Mo Ram

Le seul MMORPG qui bâtit au lieu de détruire.




Shooter Solitude

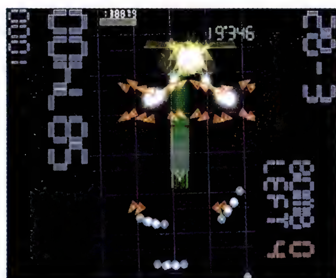


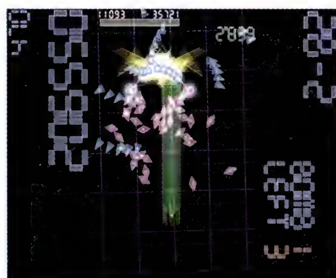


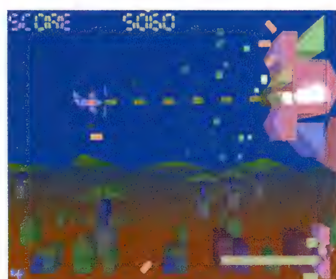


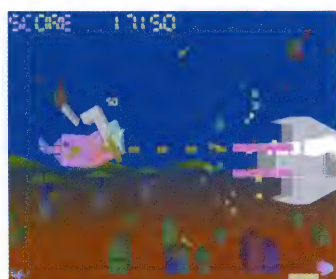
Doujin

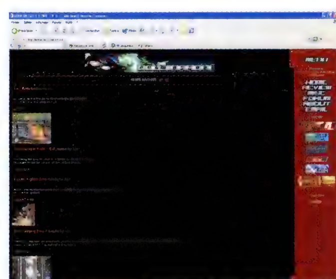
Les Japonais envahissent le PC !




rRootage




Tumeki Fighters


Doujin Daily News

La première chose qui vient à l'esprit des joueurs PC lorsqu'on évoque le Japon, c'est qu'il s'agit du pays des consoles. S'il est vrai que PlayStation et Game Cube règnent en maîtres sur le pays du Soleil-Levant, il existe bel et bien une scène PC composée d'étudiants en informatique et d'amoureux du retro-gaming. Ces passionnés abreuvent le Net de leurs créations, parfois distribuées sous la forme de sharewares, mais généralement gratuites et libres de droits. Bien sûr, dans de telles conditions, il s'agit avant tout de jeux au concept et à la réalisation simples. Difficile pour une équipe « amateur » ou un étudiant de réaliser des titres de l'ampleur d'un *Warcraft*, d'un *Quake* ou d'un *Half-Life*. Il n'empêche que notre visite dans le monde méconnu des Doujin nous a permis de découvrir un nombre impressionnant de développeurs qui compensent le manque de moyens par une imagination débordante. C'est, par exemple, le cas de Kenta Cho et sa série de shoot'em up, inaugurée par le surprenant et incontournable *Noiz2a*. Si son action est des plus classiques, son design en fait un véritable ovni, au même titre que ses autres créations, *Tumeki Fighters*, *Warning Forever* ou *rRootage* (www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index_e.html), dont les graphismes se composent uniquement de formes géométriques. Aussi bizarre que cela puisse paraître, il est difficile de rester insensible au charme « techno » de ces productions.



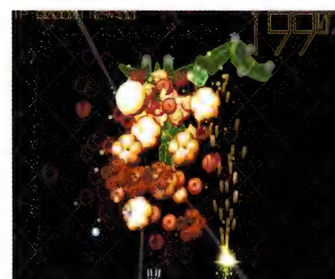
Il existe bel et bien une scène PC

Les ennemis et autres boss s'enchaînent à une allure frénétique, qui comblera les amateurs de shoot'em up en mal de challenge. À l'inverse, certaines productions misent tout sur le classicisme de leur réalisation pour nous faire (re)découvrir les joies du jeu à l'ancienne. Parmi les plus intéressants, nous ne saurions trop vous conseiller d'essayer *Shooter Solitude* ou encore *Crimson Blade*. Mais la production de Doujin ne se limite pas aux seuls shoot'em up. On y trouve également nombre de jeux de combat en 2D. Même s'ils n'offrent pas toujours autant de possibilités que les meilleures productions officielles, nombreux sont ceux qui tiennent la dragée haute à des titres professionnels. C'est le cas d'*Eternal Fighter Zero* ou de *Melty Blood*. Enfin, ceux qui ont la violence en horreur trouveront leur bonheur parmi les dizaines de jeux de réflexion disponibles. Essayez donc *Smash*, l'étonnant casse-briques entièrement réalisé en 3D. Grâce à différentes petites astuces, dont nous vous laissons la surprise, il arrive à rendre ce type de jeu bien plus intéressant que tout ce nous avons pu voir jusqu'à présent. Ce n'est pas une révolution mais le plaisir est bien présent. Certes, il ne s'agit que d'un bref aperçu de l'immense scène des Doujin, mais quelques sites, comme Doujin Daily News (www.int13.net/~roni/), vous permettront de faire le tri parmi les centaines de titres disponibles. D'autant que ce site est en français.

JEAN-PIERRE ABIDAL










Warning Forever

QUAKE III

Spiderman : Dynamic Forces

Les superhéros ne savent pas fragger.

Difficile de reconnaître l'antique *Quake III* derrière cette adaptation de *Spiderman*. Il faut dire qu'il s'agit là d'une conversion totale transformant la course au frag en un jeu d'action/aventure à la troisième personne.

Dynamic Forces proposera plusieurs personnages, avec pour chacun un comportement et des pouvoirs différents. Outre *Spiderman*, capable de se balancer un peu partout, de coller aux murs ou de voir venir le danger, on trouvera quelques adversaires parmi les plus représentatifs de l'univers du tisseur. Évidemment, il y aura le Bouffon vert et son aile volante, qui pourra jeter des grenades aux effets variés mais toujours surprenants. Carnage, Venom ou Scorpion sont également au programme. Les bagarres au corps à corps seront mises en valeur au détriment des armes à feu, avec de nombreux styles de combat, plusieurs types d'esquives et la possibilité de parer les coups. Pour l'occasion, les créateurs de ce mod tentent d'améliorer le moteur physique de *Quake* afin que chaque élément du décor soit utilisable et que la gravité ait une vraie importance. Même les modes de jeux seront passés à la moulinette comics : en plus des Deathmatchs au-dessus des buildings, vous pourrez incarner Peter Parker, aller à la chasse aux photos et prendre des clichés des supervilains en vous en approchant le plus possible sans mourir sous leurs coups.

Ce mod, en développement depuis plus d'un an, vient à peine d'arriver en version bêta. On regretterait presque que ses programmeurs n'aient pas neuf bras !



Certains personnages, comme l'Araignée, pourront lancer des grappins ou des fils.

MOD NEWS

Les comics s'emparent de *Quake III*



Le Bouffon vert et le Superbouffon seront de la partie. Gare à vos têtes !



PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mode** *Spiderman : Dynamic Forces*
- **Site** http://dynamics.gamespy.com
- **Avancement** 50 %

HALF-LIFE 2

Counter-Strike : Source

Cette bombe sera bien difficile à désamorcer !

Malgré plusieurs années de bons et loyaux services et des graphismes de plus en plus dépassés, *Counter-Strike* reste la référence absolue du mod multiplayer.

Avec *Half-Life 2*, il va connaître une nouvelle jeunesse, et être entièrement refait. Présenté comme le mode multijoueur officiel du prochain jeu de Valve, *CS Source* utilise les mêmes technologies. Le mod fait un énorme bond en termes de graphismes et d'animations. Lumières dynamiques, bump maping et autres effets de particules transforment des cartes archi-connues, telle la célèbre map Dust. Les affrontements font plus vrais que jamais, et on se prendrait à admirer le paysage plutôt que de s'occuper d'explosifs.

Les principes de jeu restent inchangés, mais l'arrivée de Havok, le moteur physique de *Half-Life 2*, change la donne. Les bidons, caisses et autres détritus sont maintenant de vrais objets que l'on peut bouger ou détruire. Les explosions génèrent des éclats presque aussi dangereux que leur souffle. Des armes, comme les grenades explosives et autres flashbangs, ont ainsi une tout autre importance. Les nombreuses applications tactiques risquent de changer la manière d'appréhender les cartes que l'on pensait bien connaître. Espérons juste que *Counter-Strike Source* ne se contentera pas de recycler des terrains déjà connus et que de nouvelles cartes plus spécifiques seront proposées avec la version commercialisée.

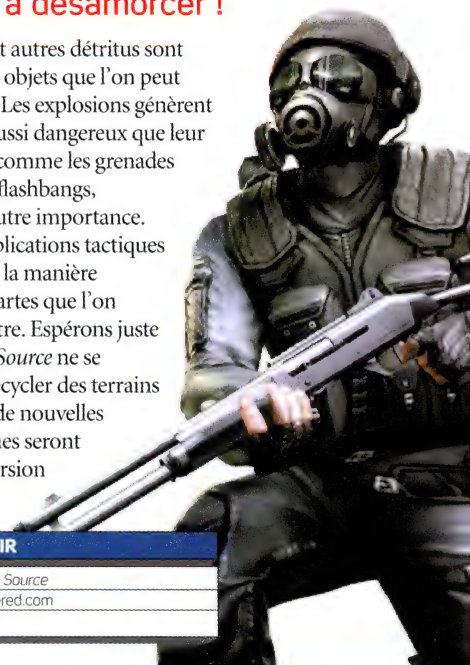


Aucun mal à reconnaître Dust, mais vous ne l'avez jamais vu ainsi.



Si le look change, la technique reste la même, « Storm the Front ! ».

SUR LE DVD Retrouvez une vidéo de *Counter-Strike Source* et admirez ! Un relookage en profondeur.



PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mode** *Counter-Strike : Source*
- **Site** www.steampowered.com
- **Avancement** 100 %



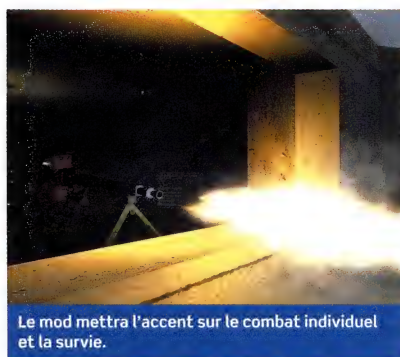


MOD NEWS
GROSS PARIS !

CALL OF DUTY

German Front

La guerre vue d'en face.


Le mod mettra l'accent sur le combat individuel et la survie.


Jouer un Allemand, c'est avoir perdu avant même d'avoir commencé.

Vous avez vibré sur les plages du Débarquement dans la peau d'un soldat américain. Vous avez brisé le siège de Stalingrad en combattant pour l'Armée rouge. Mais vous êtes-vous déjà demandé ce qu'avaient ressenti les soldats allemands ? *German Front* va vous en donner la possibilité puisqu'il vous propose de revisiter *Call of Duty* en jouant l'autre camp.

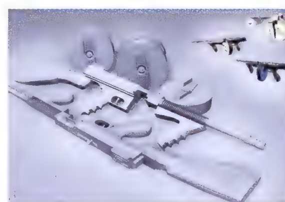
Le gros morceau de ce mod sera une campagne en neuf épisodes vous proposant d'incarner un simple mitrailleur allemand. Autant dire que l'ambiance promet d'être assez différente par rapport à celle que vous avez connue aux côtés des alliés. Il ne sera plus question d'héroïsme mais de survie au cœur de la débâcle. Le ton est d'ailleurs donné dès la première mission. Elle se passe du côté d'Omaha Beach le 6 juin 1944. Canarder une plage, ça peut paraître facile au début, mais les choses vont vite se compliquer. Les autres missions vous entraîneront à bord d'un véhicule blindé, dans la défense d'un train lancé à pleine vitesse ou simplement à sauver votre peau dans un marécage. Le point d'orgue de ces nouvelles aventures devrait néanmoins être atteint lors de combats de rue acharnés au cœur de Saint-Lô.

Les créateurs de *German Front* comptent aussi ajouter quelques maps pour le jeu en multi. Ils en prévoient environ une douzaine qui introduiront également un système de classes de personnages. Il faudra ainsi choisir quelles armes emporter, et donc compter davantage sur ses coéquipiers que sur son arsenal.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mode** *German Front*
- **Site** www.germanfrontmod.de
- **Avancement** 75 %


Avec un tel titre, il faut s'attendre à du mutant bien spectaculaire.





DOOM 3

Genetic

Noir, c'est noir.

La sortie de *Doom 3* est encore toute récente, mais cela n'a pas empêché plusieurs équipes de modeurs de se mettre au boulot. Parmi les projets les plus notables, il y a notamment *Genetic,* qui devrait nous offrir une toile de fond fouillée et un vrai scénario. L'univers de ce mod est celui de notre planète dans quelques dizaines d'années. Les multinationales et les militaires de tout poil y ont pris le pouvoir. La pollution est omniprésente, n'épargnant pas une once de nature. Même les océans se sont transformés en de gigantesques réservoirs de pétrole. Quant à la population, elle vit pour sa grande majorité dans une pauvreté inégalée. Seuls quelques-uns profitent du système, et en particulier de la révolution génétique. Les riches peuvent ainsi s'offrir des soins contre le cancer, prolonger leur vie et même modifier leurs enfants dans le ventre de leur mère. Vous incarnez un résistant à cet ordre et travaillez pour une organisation appelée NOIR. Votre tâche sera d'infiltrer le quartier général de l'une des plus grandes corporations pour y déjouer ses plans de domination. Évidemment, tout n'est pas si simple car le bâtiment et ses habitants ont subi des mutations génétiques échappant à tout contrôle. *Genetic* devrait ainsi regorger de couloirs lugubres, de monstres biomécaniques et d'armes étranges à moitié vivantes. Les premiers éléments de design sont plutôt engageants, mais il faudra hélas attendre au moins une douzaine de mois avant de pouvoir profiter de ce projet assez ambitieux.

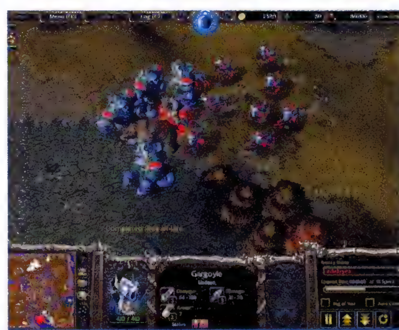


PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mode** *Genetic*
- **Site** www.doom3genetic.ngz-network.de
- **Avancement** 10 %



Les stratégies undead sont orientées autour du destroyer, qui est extrêmement puissant.



Un combo dévastateur : l'alliance du géant des montagnes et des dryades.



Le FireLord est un démon pouvant appeler ses sbires à la rescousse.

Warcraft III

Revenons sur le jeu de stratégie marquant de ces deux dernières années.

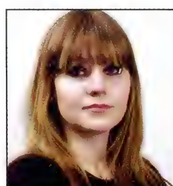
LONGUE DURÉE

Multi ou solo, *Warcraft III* convainc toujours

Il n'est pas facile d'être leader et encore moins de le rester durant plusieurs années. *Warcraft III* est au top depuis deux ans déjà. C'est pendant l'été 2002 que le grand public a pu découvrir ce titre. Et quelques semaines seulement auront suffit à le rendre populaire auprès d'une communauté qui grandit constamment. L'univers de ce jeu peuplé d'elfes, d'orcs puants, de morts vivants putréfiés et de gentils humains a su séduire les (nouveaux) fans d'heroic fantasy. Mais c'est surtout grâce à ses qualités stratégiques que *Warcraft III* s'est imposé comme la référence du genre. La possibilité de jouer quatre races et la présence des héros n'y sont pas étrangères.

Avec un beau capital de départ, la difficulté pour Blizzard a été de conserver ses atouts sur la longueur. Le pari est plus que difficile à tenir quand les meilleurs stratèges de la planète s'évertuent à trouver la moindre faille au système.

Vous voulez que l'on revienne sur un jeu ?
Envoyez vos mails à
extralife@futurenet.fr



Joueur
Graziella
Depuis
2 ans

On a ainsi assisté durant les premiers mois à des stratégies basées sur la masse d'unités. Mais Blizzard n'a pas vu la chose de cet œil et a rapidement patché le jeu. Il aura quand même fallu attendre l'extension *The Frozen Throne* pour voir apparaître des stratégies plus élaborées. L'arrivée de nouvelles unités et l'amélioration de certains systèmes de combat ont obligé les joueurs à réunir des unités complémentaires sur le champ de bataille… Le rééquilibrage du jeu a ainsi été revu régulièrement. Ce sont parfois des détails anecdotiques, mais les accros ne s'y trompent pas et voient à travers chaque modification la possibilité d'appréhender le jeu d'une nouvelle manière.

Le dernier patch en date (le 1.17) a apporté son lot de nouveautés. Les boucliers des Footmans renvoient maintenant une partie des dégâts sur les unités frappant à distance. Deux nouveaux



héros font également leur apparition : le FireLord et le Gobelin Alchimiste. Le premier est un démon infligeant des dégâts de feu et appelant ses sbires à la rescousse. Le second soigne ses troupes, inflige des pertes d'armure à l'adversaire, et peut transformer une unité en or ! L'attrait de la nouveauté fait que les deux nouveaux héros sont au cœur des batailles, bien qu'ils n'apportent pas réellement de nouvelles dimensions stratégiques. La plupart des joueurs se contentent d'appliquer des combos efficaces tels que l'association des géants





Le duo idéal ! Les deux nouveaux héros implémentés avec la 1.17 sont puissants.



Le soin de l'alchimiste est un sort de zone, alors gare à ne pas soigner l'ennemi.



Les boucliers Footmans renvoient une partie des sorts lancés à distance.

des montagnes et des dryades. Pour les undead, le destroyer apparu avec *Frozen Throne* est incontournable. Son pouvoir de régénération de mana associé à des unités magiques comme le nécromancien est très utilisé. Décidément, Blizzard sait bichonner son bébé pour qu'il reste au top !

Aujourd'hui, *Warcraft III* reste l'un des jeux de stratégie les plus joués sur le Net. Il est également très populaire dans les tournois professionnels. Lors de grands événements comme la Coupe du monde de jeux vidéo ou les WCG, il est le RTS incontournable. Des joueurs sont même devenus des « stars » grâce à leurs exploits tactiques dans *Warcraft*. Le cas est intéressant et nous pose des questions sur l'accessibilité de *Warcraft III*… En effet, s'il est la référence de nombreux joueurs professionnels, ce n'est pas un hasard : il se destine à un public expérimenté et bon !

La difficulté de *Warcraft III* est sûrement son principal défaut aux yeux du grand public. Un joueur débutant peut d'ores et déjà passer son chemin, car Battle.net serait un véritable suicide pour lui. C'est la loi du plus fort, les faibles n'ont qu'à périr sous les assauts des meilleurs !

Le jeu de stratégie le plus populaire

Mais que les « losers » se rassurent, il y a une solution à leur malheur ! En effet, bon nombre de mods, simples et accessibles, ont été créés par des fans grâce à l'éditeur incorporé au jeu.

L'un des plus populaires est le Tower Defense. Des hordes de monstres envahissent la carte pour s'emparer d'un point précis. Votre but : les en empêcher en plaçant des tourelles de manière stratégique. Même si le concept est rigolo, il devient rapidement rébarbatif. Les joueurs de battle.net ont délaissé le Tower Defense depuis quelque temps. Et c'est le mode DotA qui a maintenant le vent en poupe. DotA est l'abréviation de *Defense of the Anciens*. Le principe est simple : deux équipes de six joueurs s'affrontent pour anéantir la structure principale de l'adversaire. L'armée traditionnelle est remplacée ici par un héros, qu'il faut choisir parmi les 24 proposés. Celui-ci peut s'équiper de matériel, et monter en expérience. Pour cela, il doit affronter les monstres ou tuer des membres de l'équipe adverse.

Il existe ainsi des dizaines de mods sur Internet qui sont téléchargeables gratuitement. Cette manière de jouer est fun et attire un public plus large sur *Warcraft*. Néanmoins, ces variantes sympathiques ne remplacent nullement les parties classiques.

Qu'on se le dise, *Warcraft III* a fait sa légende sur la richesse de ses tactiques et non sur ses freebies divers. La complexité de ce titre est un vrai challenge pour les joueurs. Que ceux qui ne se sentent pas d'attaque trépassent maintenant !

GRAZIELLA MARIE



TESTS

WARCRAFT III

Beau, jouable, fun, riche… Le dernier-né de chez Blizzard impose un nouveau standard en matière de stratégie.

Sensationnel

99 %

PCJEUX À RETENIR

Test	PC Jeux 57, 99 %
Pourquoi maintenant?	C'est la référence du genre.
Warcraft III a fait bien plus que révolutionner son genre. Il en a créé un !	

INFOS

■ **Prix** Environ 25 € pour *Warcraft III : Reign of Chaos* – Environ 25 € pour *Warcraft III : The Frozen Throne* ■ **Éditeur** Vivendi ■ **Développeur** Blizzard ■ **Config. recommandée** 400 MHz, 128 Mo Ram ■ **Site** www.blizzard.com ■ **Communauté** www.battle.net/war3 ■ **Influence** *Warcraft II* ■ **Successeur spirituel** *Warcraft IV*… un jour !

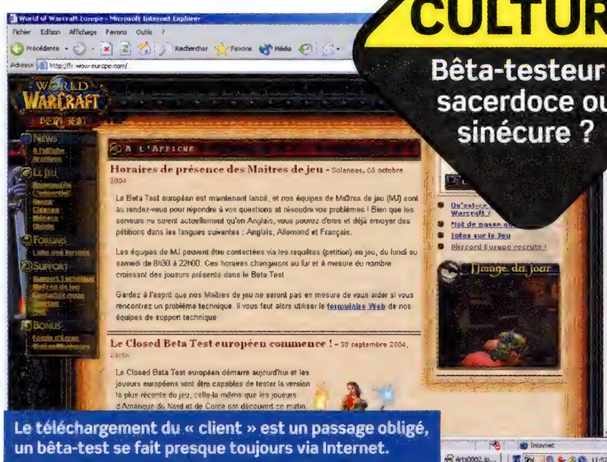
BÊTA

Aux portes du paradis

Imaginez-vous dans la peau d'un développeur.

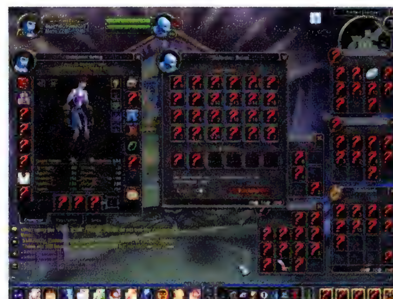
CULTURE
Bêta-testeur : sacerdoce ou sinécure ?

Une fois le fameux code de votre jeu à peu près terminé, il subsiste toujours des bugs, qui prennent un malin plaisir à se cacher dans le moindre recoin de votre travail. Encore plus quand on passe à l'échelle d'un jeu de rôle en ligne comme *World of Warcraft* ou *EverQuest 2*. Quel meilleur outil que les joueurs avides de découvertes pour les traquer ? Aucun, justement, puisque ces fameux testeurs vont se faire un malin plaisir d'essayer tout ce qui va passer à leur portée et même trouver des chemins détournés.



Le téléchargement du « client » est un passage obligé, un bêta-test se fait presque toujours via Internet.

Le microcosme d'un bêta-test est riche. Les fans absolus y côtoient le développeur, les journalistes spécialisés ou encore les créateurs de fan site entièrement dédiés à un univers. Un bêta-test s'apparente à un organisme vivant, plein d'imprévu, où les règles du jeu changent régulièrement. Le pire peut ainsi vous tomber dessus à n'importe quel moment : l'interruption du service pour cause d'intervention sur les serveurs, le code du jeu ou, pis encore, l'éradication de vos personnages pour changement de version. Finalement, attendre que le service soit opérationnel n'est pas un mal !



Et plus une phase bêta dure, plus le produit a des chances d'être réellement terminé à sa sortie. Alors, cessez de faire les enfants avec la date de sortie de *WoW* !

LOVE CHESS

Échec et mate !



Les échecs ont beau être l'un des plus vieux jeux du monde, ils n'ont pas fini de nous surprendre. La preuve avec *Love Chess*, une version informatique tout en 3D, bien loin du jeu préféré de Kasparov. Reprenant le principe de *Battle Chess*, vous y voyez vos pièces s'animer dès qu'elles entrent en conflit pour la même case. Ici, il n'est pas question de combats à l'épée ou à la hache. Dans *Love Chess*, quand une pièce en prend une autre, c'est au premier degré. Rois, reines, tours et autres cavaliers se lancent alors dans de torrides ébats dont vous êtes le spectateur. Chaque « câlin » peut ainsi se voir sous différents angles avec des animations qui vont du très tendre au très bizarre. Pour l'instant, le jeu reste une expérience solitaire, mais un mode en ligne est en préparation. www.lovechess.nl

Ce qui s'est passé dans le monde du jeu ?
Racontez-nous vos histoires...
extralife@futurenet.fr

PLAYMATE

Culture Geek

Puisqu'on vous dit que ce n'est que du jeu !



Rayne, la voluptueuse héroïne vampirique du jeu *BloodRayne*, a récemment dévoilé ses charmes numériques dans l'édition américaine de *Playboy*. La sortie prochaine de l'adaptation cinématographique et celle du second jeu ont joué en faveur du choix de la belle. Et si c'était le début d'une nouvelle mode ? Après tout, Rayne n'est pas la seule héroïne de jeu vidéo à avoir du charme, d'autres pourraient lui embrayer le pas. Après un sondage à la rédac, nous avons déjà quatre candidates. www.bloodrayne2.com



CATE ARCHER
(No One Lives Forever)
Cate est née à Édimbourg, en Écosse, il y a 23 ans. Sa série préférée est *Chapeau melon et bottes de cuir*, son film favori *Austin Powers* et son chiffre porte-bonheur le 21. Son but dans la vie est de débarrasser le monde du crime international et de se marier à quelqu'un de la famille royale d'Angleterre.



LARA CROFT
(Tomb Raider)
Originaire de Surrey, en Angleterre, Lara a 26 ans. Elle a une passion pour toutes les espèces dangereuses, en particulier les hommes. Collectionneuse d'antiquités, elle affectionne aussi les sports extrêmes. Elle envisage maintenant une carrière de comédienne dans le prochain épisode d'*Indiana Jones*.



JADE
(Beyond Good & Evil)
Née sur la planète Hyllis il y a une vingtaine d'années, Jade est une adepte de la photographie. Elle a entamé avec succès une carrière dans le journalisme, et notamment dans le reportage animalier. Belle et brillante, elle pratique aussi le self-défense, ce qui lui vaut d'avoir une silhouette parfaite. Une héroïne discrète et pleine de charme.



STA'RY
(Star Wars Galaxies)
Sta'Ry vient tout juste d'avoir 18 ans. Cela ne l'a pas empêchée de remporter le titre envié de Miss Galaxy 2004. Grâce à une hygiène de vie rigoureuse et à une pratique assidue de la méditation capillaire, elle a su développer un charme hirsute à la hauteur de sa personnalité propre aux femmes de Kashyyyk.



FIGURINES

Le monde de Dolmen

Du jeu vidéo à l'heroic fantasy.





C'est en réalisant la figurine Abaddon, pour *Warrior Kings* (Microïds 2002), que Dolmen s'est fait connaître dans le domaine des jeux vidéo. Lancée en 2001, la société réalise de nombreux produits parmi lesquels « Légendes éternelles », qui reprend les thèmes classiques de l'heroic fantasy. Au total, dix-huit statuettes en couleurs, pleines de charme, sont aujourd'hui disponibles. Les premières sculptures de Dolmen étaient en résine patinée, façon étain. Des pièces uniques, tel le dragon en vol, visible chez Armageddon, à Paris, sont aussi disponibles sur commande auprès de la société.

Parmi les éléments intéressants, Dolmen pousse jusqu'à mettre en scène ces créations dans un univers appelé Saga. Il s'agit en fait d'un monde qui servira de base à un projet de bande dessinée et de jeu vidéo. La boucle est donc bouclée !

Pour en savoir plus, pour découvrir Saga ou les nouveautés de Dolmen (dont une sympathique collection de porte-clefs), rendez-vous sur www.dolmen.ws !





GRATUIT

STARSIEGE TRIBES

La fabuleuse histoire d'un mythe !

Lors de sa sortie, *Starsiege Tribes* n'a pas fait l'unanimité, en particulier en France. Très orienté sur le multijoueur, il n'était pas parvenu à convaincre une large frange de la population. Pourtant, avec l'arrivée massive d'Internet sur le territoire, plus particulièrement des offres haut débit, le jeu a pris une ampleur tardive, rattrapant la communauté anglo-saxonne, déjà convaincue de la qualité du jeu. Aujourd'hui, la version complète est fournie sur notre DVD. Un must à essayer d'autant que les fans continuent d'améliorer le jeu au travers de patchs aussi divers que variés. Avec l'avancée technologique dont nos machines ont profité, *Tribes* est devenu un vrai régal, malgré son look un peu suranné. Les parties, regroupant jusqu'à 128 joueurs simultanés, sont un vrai bonheur ! En plus des modes de base (Deathmatch, Team DM, CTF, etc.), les versions Capture and Hold et Defend and Destroy sont particulièrement attractives pour ceux qui aiment les stratégies d'équipe. En attendant de vous battre sur *Tribes Vengeance*, ou si votre machine ne peut pas suivre... *Starsiege Tribes* est un must à redécouvrir de toute urgence !



IMMENSITÉ...

1 Des cartes immenses permettent d'affronter de larges groupes d'adversaires. La présence de batteries de défense rend la progression délicate, mais excitante. Arme de prédilection des joueurs habitués, le lance-disque. D'une grande précision, il provoque aussi de gros dégâts et peut détruire les structures dont le champ de force est tombé.



COMMUNAUTÉ...

2 La communauté de *Starsiege Tribes* reste nombreuse malgré l'âge du jeu. À l'époque où le titre faisait un carton sur Internet, le ladder (résultats des parties multijoueurs) était maintenu par un site depuis disparu (www.theclq.com). Pour intégrer la famille *Tribes*, il faut s'inscrire sur www.planettribes.com, partenaire de Gamespy.



Un vrai circuit mondial !

La CPL en tournée avec un million de dollars en jeu.

TOURNOI
CPL WORLD TOUR
EN COURS DE SÉLECTION
Février à décembre 2005
10 pays, dont l'Angleterre, l'Espagne, la Suède et la Yougoslavie.
www.thecpl.com

La Cyberathlete Professional League vient de dévoiler le programme du World Tour pour l'année 2005. Ce championnat professionnel se déroulera en dix étapes, tout autour du monde. Parmi les pays retenus, on trouve la Chine, le Brésil, L'Espagne, l'ex-Yougoslavie, Taïwan, le Japon, les États-Unis, l'Angleterre, la Suède et même le Chili. On remarque que la compétition s'ouvre sur l'Amérique du Sud au détriment de celle du Nord, ce qui n'est pas sans faire grincer des dents du côté des joueurs US. Cela ne devrait pas empêcher la compétition d'attirer près de 10 000 participants. Il faut dire que les sommes mises en jeu sont assez



CPL WORLD TOUR™
THE WORLD'S MOST AMBITIOUS GAMING COMPETITION



conséquentes : un million de dollars. Le tournoi portera sur un seul jeu dont on ne connaît pas encore le titre. Bien que longtemps pressenti et même annoncé par certains magazines, *Doom 3* ne sera pas du voyage. La nouvelle a d'ailleurs été officialisée par la CPL. À l'heure où nous imprimons, deux jeux seraient encore en lice, et il ne s'agirait pas des titres d'Id Software. Parmi les favoris, *Counter-Strike Source, Tribes Vengeance* et, dans une moindre mesure, *Warcraft III* sont souvent cités. Les premiers matchs commenceront d'ici le mois de février 2005 avec l'étape chinoise et s'achèveront en décembre lors d'une grande finale organisée au pays de l'Oncle Sam. Il ne vous reste que quelques mois pour vous préparer, à condition d'avoir quelques dispositions et au moins 18 ans, afin de voyager sans encombre.

FRAGS

SPORTS
1 000 000 $ de dotation pour la CPL

PROFIL D'UN JOUEUR

[AT] RHODAN

Nom	Franck Tailhades
Âge	23 ans
Pays	France
Jeux	Counter-Strike
Palmarès	2e CPL Londres 3e CPL Berlin



UNE VOLONTÉ DE FER
Il joue en réseau depuis *Duke Nukem 3D, Warcraft II, Quake.* Il fonde l'ArmaTeam avec Armageddon en 1997 et mène plusieurs fois l'équipe sur les plus hautes marches de l'E-Sport mondial. Il fait partie des quelques joueurs qui sont dans le circuit depuis plus de cinq ans et demeure l'un des plus titrés de France.

Le retour des boss

La QuakeCon attire les meilleurs.

Doom 3 a permis de donner un nouveau souffle aux compétitions de la dernière QuakeCon. La convention a été marquée par le premier tournoi autour de *Doom 3*. Pour l'occasion, de grands noms de l'E-Sport ont fait le déplacement.

La finale a vu s'affronter Fatal1ty, triple champion du monde de la CPL (la Cyberathlete Professional League), et Daler, une légende sur *Quake III*, qui a gagné la compétition en 2002. Le premier match sur D3DM4, The Edge, a été vite expédié. Fatal1ty ayant mis la main sur les power up dès le départ, il n'a laissé aucune chance à son adversaire, qu'il a écrasé 13-1. La seconde manche sur D3DM2 a été beaucoup plus disputée. En prenant rapidement le Mega Health et la mitrailleuse, Fatal1ty est venu à bout de son adversaire sur le score de 14 à 4, remportant ainsi une victoire décisive pour le tournoi. Avec ses 60 000 $ de prix, la QuakeCon a su battre le rappel des troupes et ça va continuer.

FATAL1TY CONTRE DALER
Doom 3/QuakeCon 2004
Le 14 août 2004
Fatal1ty était en état de grâce.



WWW.WORLDCYBERGAMES.COM › LE SITE OFFICIEL – WWW.ELECTRONIC-SPORTS.COM › LE QUOTIDIEN DE L'E-SPORT – HTTP://WWW.C6W.INFO › L'OFFICIEL C6W – WWW.VOSSEY.COM › LE PORTAIL FRANÇAIS DE HALF-LIFE ET DE SES MODS –



Le triomphe des Pays-Bas

Les États-Unis battus à domicile.

WORLD CYBER GAMES

Du 6 au10 octobre San Francisco

TABLEAU DES MÉDAILLES

Pays-Bas : 3 or, 1 bronze - USA : 2 or, 1 bronze Corée du Sud : 1 or, 3 argent, 1 bronze France : 1 bronze.

Du 6 au 10 octobre 2004 se sont tenues les grandes finales des World Cyber Games, sans doute la plus grande compétition pro du circuit. Pour la première fois en quatre éditions, ces jeux Olympiques du jeu vidéo ne se sont pas déroulés en Corée, mais aux États-Unis, à San Francisco. L'enjeu était énorme, pas moins de 420 000 $ ont été distribués aux compétiteurs. L'édition 2004 a été celle de tous les records avec plus de 700 participants venus de 63 pays, parmi lesquels la Mongolie, l'Ouzbékistan ou le Kazakhstan.

Les compétitions portaient sur 8 titres avec, pour la première fois, la présence de jeux de course. Le tournoi de *Need for Speed : Underground* a attiré bon nombre de curieux qui ont vu triompher [pG]Silver, un jeune Allemand de 16 ans. Mais ces jeux ont surtout été marqués par la domination des Néerlandais dans plusieurs disciplines : *Projet Gotham Racing 2, Unreal Tournament* et *Warcraft III Frozen Throne.* Les Français ont été récompensés au travers de Yoanm, qui remporte le bronze sur ce même tournoi de *Warcraft III.* Les Américains ont dû se contenter des accessits sur ces disciplines majeures. Ils remportent néanmoins deux titres très courus sur *Halo* et *Counter-Strike* *Condition Zero.* Les Coréens se sont consolés d'avoir perdu l'organisation des jeux en remportant les deux premières places du tournoi de *Starcraft.* Leur domination sur ce titre se confirme sur l'ensemble des ligues professionnelles.

Si la représentation française est sauvée par la troisième place de Yoanm, on espère une plus grande participation pour les prochaines éditions de la WCG.



OLYMPIQUE La compétition se déroule dans une ambiance survoltée.

SOYEZ-Y ! Les éditions à venir des World Cyber Games continueront de se dérouler chaque année dans un endroit différent. Après San Francisco, l'édition 2005 se déroulera à Singapour.

PROFIL D'UN CLAN

[AT] ARMATEAM

Membres	env. 20
Pays	France
Jeux	Counter Strike - Warcraft III - Unreal Tournament
Palmarès	[Warcraft 3] 2e WC3L Saison 2 & 4, 1er ESWC.inter 2004, [CS] 2e CPL Londres, [UT] 1er Summit Lan

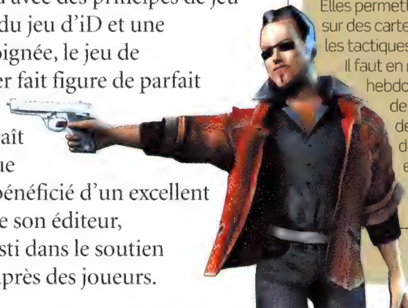


DURE NOUVELLE
Considérée comme l'une des meilleures équipes d'E-Sport française, l'ArmaTeam vient de disparaître. Après sept années, les équipes de *CS, Warcraft III* et *UT* ont été dissoutes. Les fondateurs n'excluent pas un retour en compétition si de nouvelles conditions sont réunies autour de joueurs plus soucieux de l'esprit d'équipe.

PAINKILLER

La relève arrive.

Les jours de *Quake III* en tant que discipline officielle des compétitions de jeu online semblent désormais comptés. Le jeu a trouvé en *PainKiller* un successeur, qui a fait son entrée au programme de l'ESWC (Electronic Sports World Cup) ainsi que de la CPL (Cyberathlete Professional League). Il faut dire qu'avec des principes de jeu très proches du jeu d'iD et une réalisation soignée, le jeu de Dreamcatcher fait figure de parfait héritier. Mais il apparaît également que *PainKiller* a bénéficié d'un excellent support de de son éditeur, qui s'est investi dans le soutien de son jeu auprès des joueurs.



Académie [aT]

Semaine d'un E-Pro

Nom	Franck Tailhades
Poste	Capitaine d'équipe

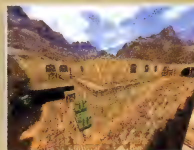


Même si les [aT] sont actuellement inactifs, Franck travaille toujours avec certains joueurs potentiels, et sur la recherche de sponsors. Il faut maintenir l'entraînement pour ne pas se faire trop larguer. Il se déroule en général le soir de 19 heures à minuit. Les joueurs se réunissent sur IRC et/ou sur un logiciel de communication (cf. Ventrilo, TeamSpeak) pour fignoler les stratégies avant de passer à la pratique. Le maintien de la forme se poursuit aussi au travers de sessions personnelles. Elles permettent de garder son skill, ou de l'améliorer sur des cartes en FFA (Free For All), ou d'optimiser les tactiques en binôme.

Il faut en moyenne trente heures d'entraînement hebdomadaire. Ce planning s'accompagne de matchs amicaux ou officiels pour des phases de présélection. En période de compétition, une partie de cet entraînement est consacrée au repos pour éviter d'arriver sans ressource sur un match.

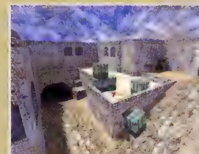
Heures de jeu/semaine	30
Matchs/semaine	50

Les conseils des pros



Counter-Strike Attaquez le bombsite A de De_dust2

En général, les CT sont 3 en A et 2 milieu/B2, mais on peut aussi observer une variante : 2 CT en A/escaliers, 2 au milieu, 1 en B. Dans ce cas-là, le bombsite B est très difficile à attaquer à cause des back up extrêmement rapides (proximité de tous les antiterroristes), mais le bombsite A est un peu délaissé. Pour attaquer le bombsite B il faut opérer très rapidement, avec un rush brutal. Il est aussi possible de le contourner pour prendre le site en sandwich. Deux joueurs placés à gauche et trois au milieu, ils passeront en premier et donneront le GO au deuxième groupe. Autre possibilité, on peut attaquer B2 en silence avec quatre à gauche, qui marchent non-stop, puis un par le milieu qui tentera de tuer les renforts.



Counter-Strike À l'assaut du bombsite B de De_dust2

Le bombsite A est très ouvert, la maîtrise du milieu est très importante. Quelques secondes d'inattention et votre équipe se fait décimer. Le groupe se divisera en deux. Deux équipiers empruntent la longue allée, prenant soin de progresser lentement et très silencieusement au cas où 2 CT les attendraient. Les trois autres se dirigent vers les escaliers. Ils restent vigilants sur d'éventuels snipers derrière la double porte, au milieu. Quand les unités sont assez avancées, le groupe de l'escalier donne l'assaut en attaquant en premier, suivi par les membres de la longue allée qui prendront les CT de dos. Cette dernière tactique est l'une des plus efficaces, mais le travail d'équipe paiera toujours. N'hésitez pas à utiliser des logiciels de communication vocaux !

WWW.ESL-EUROPE.NET › TOUT SUR L'ELECTRONIC SPORTS LEAGUE – WWW.ESWORLDCUP.COM › L'ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP EN DETAIL – WWW.SOGAMED.COM › UN SITE REFERENCE ANGLO-SAXON – WWW.GOTFRAG.COM › POUR LES ROIS DU FRAG.

Vous voulez que l'on revienne sur un jeu ? Envoyez vos mails à **extralife@futurenet.fr**

PC JEUX et  présentent

Challenge Everything *

LE GRAND CONCOURS ENQUÊTE LECTEURS

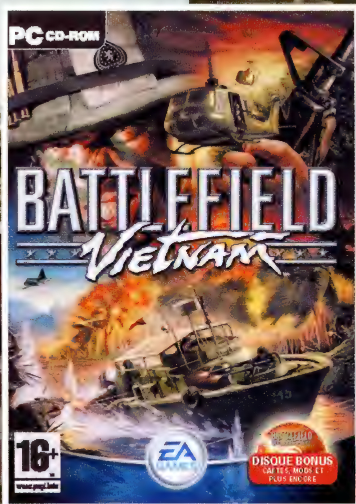
Donnez-nous votre opinion sur la nouvelle formule de PC JEUX et gagnez un des 40 jeux offerts !

Du 1er au 5e prix

1 COFFRET BATTLEFIELD ANTHOLOGIE + 1 JEU BATTLEFIELD VIETNAM SILENT REVISION

(Le coffret Battlefield Anthologie comprend le jeu original Battlefield 1942 et ses 2 add-on : Arsenal Secret et La Campagne d'Italie)





Du 6e au 40e prix

1 JEU BATTLEFIELD VIETNAM SILENT REVISION

(jeu complet, ne nécessite pas Battlefield 1942)

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs de Future France et de ses partenaires. Bulletin de participation et règlement complet envoyés sur simple demande adressée à PC Jeux Service Concours – 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret.
Remboursement du timbre sur simple demande.

Comment participer au tirage au sort ?

1. Répondez clairement et lisiblement au questionnaire ci-contre en le découpant ou en utilisant une photocopie. Adressez-le avant le 30 novembre 2004 à l'adresse suivante : **ABOCOM - Enquête Lecteurs PC JEUX 81 - 26, boulevard Paul-Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex**
2. Les noms des gagnants seront publiés dans le daté janvier 2005 de PC Jeux.

Valeur commerciale des lots : Battlefield Anthologie : 59,99 €, Battlefield Vietnam Silent Revision : 54,99 €
Photos non contractuelles. Prix moyen estimé ; chaque vendeur est libre de refixer son prix de vente.

IMPORTANT : merci de répondre lisiblement et complètement à toutes les questions de ce questionnaire. Les questionnaires incomplets ne pourront en aucun cas participer au concours.

PC Jeux et vous

1. Depuis combien de temps lisez-vous *PC Jeux* ?
A ☐ Depuis moins d'un an
B ☐ Depuis 1 à 2 ans
C ☐ Depuis 3 à 4 ans
D ☐ Depuis sa création

2. À quelle fréquence lisez-vous *PC Jeux* ?
A ☐ Tous les mois
B ☐ 6 à 10 fois par an
C ☐ Moins de 6 fois par an
D ☐ Je lis *PC Jeux* pour la première fois

3. Pourquoi avez-vous acheté ce numéro de *PC Jeux* ?
A ☐ Par simple curiosité
B ☐ Parce que vous êtes un lecteur régulier du magazine
C ☐ On vous l'a prêté
D ☐ Parce qu'un thème annoncé en couverture vous intéressait
E ☐ Vous êtes abonné(e)
F ☐ Pour voir la nouvelle formule
G ☐ Pour les CD-Rom
H ☐ Pour le DVD-Rom

4. Quel jugement portez-vous sur les différentes rubriques parues dans ce numéro ?

	Très satisfaisant	Satisfaisant	Insatisfaisant
A Actus	☐	☐	☐
B Previews	☐	☐	☐
C Dossiers	☐	☐	☐
D Tests	☐	☐	☐
E Budget	☐	☐	☐
F Top Jeux	☐	☐	☐
G Matériel	☐	☐	☐
H Extra-Life	☐	☐	☐
I Courrier des lecteurs	☐	☐	☐
J Non Censurés	☐	☐	☐
K Flagrants Délires	☐	☐	☐
L Pages CD	☐	☐	☐
M S.O.S. Matos	☐	☐	☐

5. Souhaitez-vous que *PC Jeux* accorde plus ou moins d'importance aux rubriques suivantes ?

	Plus	Moins	Autant
A Actualités	☐	☐	☐
B Dossiers	☐	☐	☐
C Tests	☐	☐	☐
D Extra-Life	☐	☐	☐
E Matériel	☐	☐	☐

6. Comment jugez-vous les notes données dans les tests de *PC Jeux* ?
A ☐ Toujours justifiées et précises
B ☐ Souvent justifiées et précises
C ☐ Souvent injustifiées et imprécises
D ☐ Toujours injustifiées et imprécises

7. Vous avez acheté
A ☐ *PC Jeux* édition DVD
B ☐ *PC Jeux* édition CD

8. Quel jugement portez-vous sur la qualité des CD-Rom/DVD-Rom de *PC Jeux* ?

	Bonne	Moyenne	Mauvaise
A Qualité de l'interface	☐	☐	☐
B Simplicité d'utilisation	☐	☐	☐
C Sélection des démos jouables	☐	☐	☐
D Sélection des patchs	☐	☐	☐

9. En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser les CD-Rom de *PC Jeux* ?
A ☐ Oui
B ☐ Non

10. Préférez-vous *PC Jeux* avec 2 CD de démos ou 1 CD de démos et 1 jeu complet ?
A ☐ 2 CD de démos
B ☐ 1 CD de démos/ 1 jeu complet
C ☐ 1 DVD de démos et de bonus
D ☐ 1 DVD de démos et 1 jeu complet

11. Combien de temps avez-vous consacré à la lecture de PC Jeux ?
A ☐ Moins d'une heure
B ☐ De 1 heure à 2 heures
C ☐ De 2 heures à 3 heures
D ☐ Plus de 3 heures

12. En dehors de vous, combien de personnes vont lire ce numéro de *PC Jeux* ?
A ☐ Aucune
B ☐ 1
C ☐ 2-3
D ☐ 4-5
E ☐ 6 ou plus

13. Qu'allez-vous faire de ce numéro de *PC Jeux* après l'avoir lu ?
A ☐ Le classer
B ☐ Le prêter à un ami
C ☐ Le jeter

14. Par rapport à il y a un an, vous avez lu la nouvelle formule de *PC Jeux*
A ☐ Avec plus d'intérêt
B ☐ Avec autant d'intérêt
C ☐ Avec moins d'intérêt

Vous et les jeux vidéo

15. Vous considérez-vous comme un joueur
A ☐ Débutant
B ☐ Confirmé
C ☐ Expert

16. Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo à la maison ?
A ☐ Moins d'un an
B ☐ 1-2 ans
C ☐ 3-5 ans
D ☐ 5-7 ans
E ☐ 8-10 ans
F ☐ Plus de 10 ans

17. En moyenne, combien de fois par semaine jouez-vous ?
A ☐ Tous les jours
B ☐ 4 à 5 fois par semaine
C ☐ 2 à 3 fois par semaine
D ☐ 1 fois par semaine
E ☐ Moins d'une fois par semaine

18. En moyenne, combien d'heures par jour jouez-vous sur votre PC ?
A ☐ Moins d'une heure
B ☐ De 1 à 2 heures
C ☐ De 3 à 4 heures
D ☐ Plus de 4 heures

19. Possédez-vous une console de jeux ?
A ☐ Oui
B ☐ Non

20. Si oui, laquelle possédez-vous ou avez-vous l'intention d'acheter ? (Plusieurs réponses possibles)

	Vous possédez	Vous comptez acquérir
A PlayStation/ Psone	☐	☐
B PlayStation 2	☐	☐
C Xbox	☐	☐
D Game Cube	☐	☐
E Game Boy Advance SP	☐	☐

21. Habituellement, vous achetez vos jeux
A ☐ Neufs
B ☐ D'occasion

22. Achetez-vous des jeux en collection « petits prix » ?
A ☐ Oui
B ☐ Non

23. Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (Plusieurs réponses possibles)
A ☐ Grands magasins spécialisés (Fnac, Virgin...)
B ☐ Chaîne spécialisée (Micromania, Score Games)
C ☐ Grande surface (Auchan, Carrefour)
D ☐ Par correspondance
E ☐ En ligne (par Internet)

24. Combien de jeux pensez-vous acheter dans les 12 prochains mois ?
A ☐ 1-2 B ☐ 3-5 C ☐ 6-9 D ☐ 10-15 E ☐ 16 et plus

25. Quel type de jeux préférez-vous ? (Plusieurs réponses possibles)
A ☐ Action
B ☐ Action/Aventure
C ☐ Action/Rôle
D ☐ Course
E ☐ Doom-like
F ☐ Gestion
G ☐ Aventure/Rôle
H ☐ Multijoueur Internet
I ☐ Simulateurs de vol
J ☐ Shoot
K ☐ Sport
L ☐ Stratégie
M ☐ Action/Stratégie

Votre équipement micro

■ **26. Quelle est votre configuration ?**
A ☐ Pentium/ Pentium II B ☐ Celeron/ Duron
C ☐ Pentium III/ Athlon D ☐ Pentium IV/ Athlon XP

■ **27. Quelle est la fréquence de votre processeur ?**
A ☐ Moins de 750 MHz B ☐ Entre 750 MHz et 1 GHz
C ☐ Entre 1 GHz et 1,5 GHz D ☐ Plus de 1,5 GHz

■ **28. Possédez-vous une connexion Internet ?**
(Si non, passez directement à la question 32)
A ☐ Oui B ☐ Non

■ **29. Quel type de connexion utilisez-vous ?**
A ☐ Modem 56 K B ☐ ADSL
C ☐ Câble D ☐ Autre

■ **30. Quel opérateur utilisez-vous ?**
A ☐ Wanadoo® B ☐ Free® C ☐ Club-internet®
D ☐ Aol® E ☐ Tiscali® F ☐ 9 télécom®
G ☐ Noos® H ☐ Autre (précisez) : ....

■ **31. Utilisez-vous Internet pour (Plusieurs réponses possibles)**
A ☐ Jouer en réseau B ☐ Télécharger des patchs et des démos jouables
C ☐ Télécharger des utilitaires D ☐ Consulter et découvrir des sites
E ☐ Achat en ligne F ☐ Autre

■ **32. Si vous ne possédez pas de connexion internet, pensez-vous vous équiper dans les 6 prochains mois ?**
A ☐ Oui B ☐ Non

■ **33. Votre équipement ou intention d'achat de PC et périphériques ?**
(Plusieurs réponses possibles)

		Vous possédez	Vous souhaitez acheter rapidement
A	Un nouveau PC	☐	☐
B	Un Mac	☐	☐
C	Lecteur de DVD-Rom	☐	☐
D	Graveur CD	☐	☐
E	Graveur DVD	☐	☐
F	Carte son	☐	☐
G	Modem	☐	☐
H	Cartes 3D	☐	☐
I	Joypad/ Joystick	☐	☐
J	Volant	☐	☐
K	Écran 17 ou 19 pouces	☐	☐
L	Écran LCD	☐	☐

■ **34. Quel budget allez-vous consacrer à l'achat d'équipement matériel dans les 12 prochains mois ?**
A ☐ Moins de 200 € B ☐ De 200 à 500 €
C ☐ De 500 à 1 000 € D ☐ De 1 000 à 1 500 €
E ☐ Plus de 1 500 €

Quelques renseignements supplémentaires pour mieux vous connaître

■ **35. En dehors de *PC Jeux*, quel(s) autre(s) magazine(s) lisez-vous ?**
(Plusieurs réponses possibles)

		Vous êtes abonné(e)	Vous lisez régulièrement	Vous lisez de temps en temps
A	Total Jeux PC	☐	☐	☐
B	Joystick	☐	☐	☐
C	PC Team	☐	☐	☐
D	Jeux Vidéo Magazine	☐	☐	☐
E	SVM	☐	☐	☐
F	L'Ordinateur individuel	☐	☐	☐

G Autres (précisez) : ....

■ **36. Votre âge**
A ☐ 14 ans et moins B ☐ 15-17 ans C ☐ 18-24 ans
D ☐ 25-29 ans E ☐ 30-34 ans F ☐ 35 ans et plus

■ **37. Votre activité**
A ☐ Étudiant B ☐ Collégien/ Lycéen C ☐ Salarié
D ☐ Chef d'entreprise ou profession libérale E ☐ Sans emploi

■ **38. Quel est votre niveau d'études ?**
A ☐ CAP B ☐ BEP C ☐ Baccalauréat
D ☐ BTS E ☐ Études supérieures

■ **39. Vous êtes**
A ☐ Homme B ☐ Femme

■ **40. Quels sont vos autres centres d'intérêt ?**
A ☐ Sport B ☐ Photo numérique C ☐ Voyage
D ☐ Auto/Moto E ☐ Musique F ☐ Cinéma
G ☐ Jeux de rôle H ☐ Home cinéma/DVD I ☐ Habillement/Mode
J ☐ Bandes dessinées K ☐ Littérature

■ **41. Quel équipement possédez-vous ? (Plusieurs réponses possibles)**

		Vous possédez	Vous souhaitez acheter rapidement
A	Lecteurs DVD salon	☐	☐
B	Téléphone mobile	☐	☐
C	Lecteur MP3	☐	☐
D	PDA	☐	☐
E	CANAL Satellite/ TPS /Câble	☐	☐
F	Télévision 16/9	☐	☐
G	Home cinéma	☐	☐
H	Appareil photo numérique	☐	☐

I Autre (précisez) :..

■ **42. Si vous possédez un téléphone portable, permet-il de télécharger des jeux ?**
A ☐ Oui B ☐ Non C ☐ Sans réponse

■ **43. Jouez-vous avec votre téléphone portable ?**
A ☐ Oui B ☐ Non C ☐ Sans réponse

■ **Question subsidiaire**
Combien de personnes répondront à ce questionnaire ? ....

N'oubliez pas de nous laisser vos coordonnées

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____

____

Code postal : ______________________

Ville : ______________________

Un tirage au sort en fonction de la question subsidiaire déterminera les gagnants.

Merci encore du temps que vous avez consacré à remplir ce questionnaire. Si vous avez des remarques ou des suggestions supplémentaires, vous pouvez également nous contacter par E-mail : jpabidal@futurenet.fr



Courrier



Parce que nos lecteurs ont des choses à dire !

EN BREF

Bonjour à toute l'équipe de *PC Jeux*, j'ai quelques questions à vous poser :
1) Quand sort *Halo 2* sur PC ?
2) Quand sort *GTA San Andreas* ?
3) Est-ce que *Les Sims 2* marche sur la carte graphique nVIDIA GeForce 2 GTS/GeForce 2 Pro ?
4) J'ai téléchargé des cartes pour le jeu *Halo* version PC. Malheureusement, alors que je les ai installées avec les cartes officielles, elles ne sont pas reconnues. Je ne sais pas quoi faire. Je les télécharge sur www.halomaps.org.
Est-ce que quelqu'un de votre équipe y joue sur Internet ? Si oui, donnez-moi son pseudo.
Salut,

1) Halo 2 n'est toujours pas annoncé sur PC.
2) San Andreas est dans la même situation, mais si Rockstar suit sa politique habituelle, il devrait arriver vers le mois de mai.
3) Il devrait marcher, mais ne t'attends pas à des miracles.
4) À vrai dire, toute l'équipe a abandonné l'idée de jouer à Halo (que ce soit en solo ou en multijoueur). Nous ne pourrons pas jouer avec toi. En ce qui concerne les cartes téléchargées, as-tu essayé de te renseigner sur les forums de fans ? **PCJEUX**



Halo 2 sur PC n'est toujours pas annoncé.

Stratège en herbe

Bonjour, M'sieur Abidal, ô grand rédacteur en chef du sacro-saint *PC Jeux*. J'ai une question concernant votre jeu du mois de septembre, *Age of Empires Gold*. En effet, il y a une limite de population à 50 habitants, ce qui réduit d'autant les possibilités de batailles ou de développement, je voudrais savoir s'il est possible de paramétrer cette limite, si elle est due au fait que ce soit le premier *AOE* du nom, ou au fait qu'il soit gratuit. J'ai bien regardé dans les paramètres, mais, à ma connaissance, aucune option ne permet de l'éditer.
J'ai encore des questions :
1) Pourquoi ne parlez-vous pas de *Football Manager 2005* de Sport Interactive, en effet la date de sortie du jeu est de plus en plus proche, et toujours rien dans vos pages. Pourtant, vous avez bien parlé de *Championship Manager 2005*, le jeu d'Eidos.
2) *Les Sims 2* est-il si bien que ça ? La durée de vie d'un personnage a l'air trop courte et le jeu reste d'intérêt limité à première vue, non ? De plus, vous critiquez sans cesse la 3D isométrique, mais je trouve que, dans le cas des *Sims*, cela laissait une plus grande part à l'imagination qu'une 3D un peu trop concrète.
3) Que pensez-vous de la nouvelle formule d'AOL ? 5 méga et la version 9.0. AOL, qui stagnait depuis plusieurs années, a quand même mis un sérieux coup de boost envers ses concurrents.
4) Le poster, à quoi ça sert ?
5) Qui est né en premier, Fako ou son cochon ?
Merci d'avance de votre attention, ô grand gourou cybernétique.

OURS KERY
Devise : m'en fous, j'suis un ours.

Bonjour,
Pour ta première question, je vais me renseigner. À mon avis, il faut que tu construises des structures qui augmentent la capacité d'accueil de ta cité. Mais une chose est sûre : Age of Empires Gold *est bien dans sa version complète.*
1) Nous avons dédié un dossier entier à Football Manager 2005 *dans le numéro d'octobre. Tu as pu y apprendre tous les secrets du nouveau jeu des créateurs de* L'Entraîneur 4.
2) Oui, Les Sims 2 *est « si bien que ça » et non, la durée de vie d'un Sim n'est pas trop courte, d'autant qu'il peut avoir des descendants. Quant à ton opinion sur la 3D isométrique et la vraie 3D, nous ne la partageons pas. L'imagination est toujours aussi présente, mais les animations sont bien plus convaincantes…*





Les Sims 2, succès populaire et critique.

LA LETTRE DU MOIS

Choix difficile

Salut à vous tous,
1) Je viens d'acheter un ordinateur avec ces caractéristiques : CPU 3,2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique Radeon 9800 128 Mo. Est-ce une bonne config ?
2) Half-Life 2 marchera-t-il dessus ? S'il sort un jour…
3) Une voix de plus pour le poster.
4) J.-P., toi qui n'aimes pas Les Sims, pourrais-tu y jouer un après-midi entier ou aurais-tu droit à un séjour à l'asile ?
5) Comment Pékélé choisit-il les lettres qu'il illustre par un dessin ? Est-ce J.-P. qu'il faut blâmer pour ça ? Et un petit chèque, ça peut aider ?
Bonne continuation, bande de flemmards qui ne faites que jouer à l'ordi toute la journée. Sans rancune.

Galearion

Salut Galérien, pardon, Galearion.
1) En effet, on peut dire qu'il s'agit d'une bonne machine de jeu.
2) Oui, il marchera, mais peut-être pas avec tous les détails… Tu sais, le jeu s'annonce très gourmand en ressources.
3) OK, c'est noté. C'est pour décorer ta chambre sans que tes parents s'imaginent que tu es un pervers ?
4) Oui, je pourrais y jouer un après-midi entier, voire plusieurs jours si je ne devais pas décrypter les lettres de certains lecteurs qui confondent courrier et SMS.
5) Bien évidemment, il faut le payer très cher… **PCJEUX**


BROTHERS IN ARMS

L'ETOFFE DES HEROS

Célébration du Débarquement oblige, la Seconde Guerre mondiale est à l'honneur. L'occasion de découvrir un titre aux ambitions historiques !

Jean-François Mariotti

TOUS POUR UN !

LES DOUZE DE BAKER

UN POUR TOUS...

Brothers in Arms, l'un des jeux phares de 2005

3) Tant mieux, car la concurrence fait baisser les prix des connexions Internet. Il était temps que le leader mondial des connexions Internet se mette au diapason.
4) À décorer sa chambre… et à faire parler les bavards !
5) Fako, bien évidemment. **PCJEUX**

Les Sims 2 sont-ils si bien que ça ?

Frères d'armes

Salut la rédaction !
Bon, comme toujours, le mag est super ! Le meilleur des meilleurs !
Bon, ça suffit comme ça !
Voici mes questions :
1) À quand *Brothers in Arms* ?
2) L'add-on de *Call of Duty,* il sort quand ?
3) Une date pour *Call of Duty 2* ?
(Eh oui, je suis un fan !)
4) Est-ce qu'il sera plus long ?
5) Une démo de *Codename Panzers* !
6) Le poster !
Allez, tchao, et bonjour à Pékélé !
Il est super !
Sergent Morgan de la 101e

Salut,
1) Brothers in Arms *a été repoussé et devrait sortir vers mars 2005.*
D'ici là, nous reviendrons sur ce jeu que vous êtes de plus en plus nombreux à attendre.
2) Il est en test dans ce numéro. Voilà qui devrait répondre à ta question.
3) Pour l'instant, rien n'est annoncé.
Prends le temps de finir l'add-on. On verra après !
4) Il y a toutes les chances que cette suite soit bien plus riche que son prédécesseur.
Mais il est bien trop tôt pour le parier.
5) C'est un peu tard, le jeu est sorti il y a plusieurs mois maintenant.
6) C'est noté !
Merci pour Pékélé, et à bientôt. **PCJEUX**

Liste de Noël

Salut *PC Jeux* !
Dernièrement, vous avez offert en grand jeu complet : *Age of Empires Gold.*
C'était vraiment une bonne idée de se replonger dans ce hit !
Dans le même style (jeux de quelques années), est-il raisonnable d'espérer la venue prochaine d'*Oni, Shogun Total War, Worms, Deus Ex* ou *Black & White* ? Un jeu ne doit pas forcément posséder les dernières technologies pour que l'on y passe quelques nuits blanches.
Merci pour votre magazine, que je lis avec toujours autant de plaisir.
David

Salut,
Pour l'instant, aucun de ces jeux n'est disponible pour ce genre d'opération. Mais, dès qu'ils le seront, nous les diffuserons. En ce qui concerne ton point de vue sur la technologie, nous sommes tout à fait d'accord avec toi. Parfois, les jeux les plus simples (aussi bien techniquement qu'en terme de concept) sont les plus amusants.
PCJEUX


Worms en jeu complet, c'est pas pour tout de suite !

Bonne idée !

Salutations à la rédaction, je me nomme MaxGix, j'ai acheté *PC Gamer,* je ne sais pas si vous connaissez. Ils offrent un CD, un magazine (normal) et surtout un calendrier du mois en cours avec toutes les sorties de jeux PC.
Je me suis dis que ça serait en fait une bonne chose que vous fassiez tous les mois une page de calendrier, avec une image au-dessus des jours.
Bonne continuation, tchao.
MaxGix

Salut, MaxGix.
Tout d'abord, je dois t'avouer que nous connaissons PC Gamer US, *puisqu'il s'agit d'un cousin germain de* PC Jeux. *Bien que les magazines soient totalement différents, ils sont issus du même « moule ». Je suis assez d'accord avec toi lorsque tu dis que leur calendrier est particulièrement séduisant.*
Malheureusement, il nous est impossible de suivre la même voie. Néanmoins, nous recherchons un moyen de vous offrir un petit cadeau pour Noël.
Je préfère ne pas en dire plus, car il n'est pas question de faire une promesse et de ne pas pouvoir la tenir. **PCJEUX**

À VOUS DE RÉPONDRE

Parce que les jeux sont notre passion !

Comme toutes les passions, les jeux vidéo sont l'occasion de découvrir de nouvelles sensations, de faire de nouvelles rencontres. Cette passion a permis à certains de trouver un emploi… et à d'autres de le perdre ! Alors, si vous avez une histoire drôle et véridique à nous raconter, n'hésitez pas à nous écrire. Nous nous ferons un plaisir de passer votre lettre dans cette rubrique.
Envoyez vos missives à PC Jeux, rubrique courrier, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret.
Par e-mail à l'adresse : pcjeux@futurenet.fr


Panzers, le top du réalisme.

EN BREF

Bonjour,
vous êtes géniaux !
J'ai acheté *Codename Panzers : Phase 1,*
je l'ai installé,
puis j'ai redémarré.
Après vérification du CD, un message d'erreur s'affiche et me dit que le CD 3 est invalide.
Ensuite, il me demande de mettre un code.
Ce qui fait que je ne peux pas y jouer…
Je dois faire quoi ?
Au secours…
FCF_yoda
Le plus simple, c'est de contacter Focus. Tu dois avoir leurs coordonnées sur la jaquette du jeu. Un petit coup de fil, et ton problème sera réglé rapidement. **PCJEUX**

Salut, j'ai un petit problème. Voilà, mon frère a acheté *Les Sims 2,* je l'installe, puis, quand je veux lancer le jeu, il dit *« CD-Rom introuvable, un émulateur CD/DVD a été détecté, désactivez tous les émulateurs et redémarrez le jeu »* ! Problème, je n'ai plus d'émulateur. J'ai lu que l'on pouvait utiliser un « NoCD », mais il n'en existe pas pour *Les Sims 2.* Que faire ?
Merci d'avance.
Ynothna
En effet, il doit s'agir d'un problème dû à ton émulateur. Il faut que tu retires tous les fichiers en relation (y compris dans la base de données système). Normalement, le jeu devrait de nouveau fonctionner. **PCJEUX**

Salut à toute l'équipe de *PC Jeux.* On m'a dit que *Halo 2* doit sortir le 11 novembre sur PC.
Est-ce que c'est vrai ?
On t'a menti. Halo 2 *n'est annoncé que sur Xbox… pour l'instant !* **PCJEUX**

LE TOP JEUX

Le meilleur des jeux sur PC.

LA RÉFÉRENCE | L'ALTERNATIVE | LE CLASSIQUE

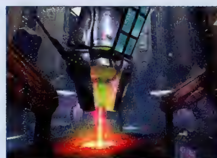
DOOM-LIKE

FAR CRY
Ubi Soft
Crytek
www.farcry-thegame.com



Far Cry est notre référence, il n'a rien inventé mais utilise toutes les astuces existant et les pousse à l'excellence. **PCJ 75, 99%**

DOOM 3
Activision
ID Software
www.doom3.com



Le nouveau *Doom* reste fidèle à ses racines : beau, intense et violent ! C'est pour ça que l'on a donné son nom au genre. **PCJ 79, 92%**

CALL OF DUTY
Activision
Infinity Ward
www.callofduty.com



Un titre de référence pour les nostalgiques des combats de la Seconde Guerre mondiale, même un an après sa sortie. **PCJ 71, 89%**

Mais aussi *Unreal Tournament 2004* ■ *Painkiller* ■ *Medal of Honor* ■ *Half-Life Generations* ■ *Nitro-Family*

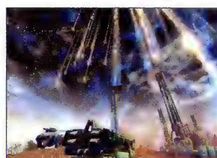
STRATÉGIE

WARHAMMER 40K
THQ
Relic
www.dawnofwargame.com



Warhammer 40K a enfin le jeu qu'il mérite. Nerveux, original et sauvage, *Dawn of War* séduira le plus blasé des joueurs. **PCJ 80, 92%**

GROUND CONTROL II
Vivendi
Massive
www.groundcontrol2.com



Beau, profond, excitant, *Ground Control II* est un jeu tactique superbe et déchaîné. Un challenge d'où l'ennui est banni. **PCJ 77, 88%**

WARCRAFT III
Vivendi
Blizzard
www.battle.net



La référence absolue du monde de la stratégie en temps réel, aussi bien en solo qu'en multijoueur : universel. **PCJ 57, 99%**

Mais aussi *Perimeter* ■ *C&C Generals* ■ *Africa Korps vs Desert Rats* ■ *Age of Mythology* ■ *Blitzkrieg* ■ *Starcraft*

RPG ONLINE

LINEAGE II
NC Soft
NC Soft
www.lineage2.com



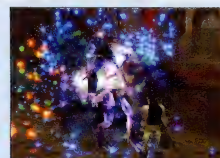
Le plus hardcore de tous les jeux massivement multijoueurs du moment. Full PVP, long et dur, un monument pour les puristes. **Non testé**

DARK AGE OF CAMELOT
Goa
Mythic
camelot-europe.goa.com



Le premier des MMORPG entièrement en français. La guerre fait rage entre les royaumes d'Albion, d'Hibernia et de Midgard. **Non testé**

EVERQUEST
Ubi Soft
S.O.E.
eqlive.station.sony.com



Norrath est un vieux monde. Néanmoins, il demeure le plus grand, le plus profond et le plus épique de tous les MMORPG. **Non testé**

Mais aussi *Ultima Online* ■ *Anarchy Online* ■ *Eve Online* ■ *Final Fantasy XI* ■ *City of Heroes*

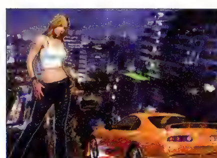
COURSE

COLIN MCRAE RALLY 2005
Codemasters
Codemasters
www.codemasters.co.uk



Le gameplay de Colin McRae est jouissif. Pas de doute, il s'agit toujours de la meilleure simulation de rallye sur PC ! **PCJ 80, 91%**

NFS UNDERGROUND
Electronic Arts
EA Canada
www.eagames.com



Virage en dérapage à peine contrôlé, glissières de sécurité et tuning... Le royaume de la conduite *Fast and Furious*. **PCJ 71, 84%**

GRAND PRIX LEGENDS
Sierra
Papyrus
www.vugames.com

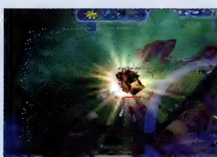


Malgré son âge, *GP Legends* reste l'une des meilleures simulations de course. La relève n'a pas encore pointé le nez ! **PCJ 15, 91%**

Mais aussi *NFS Hot Pursuit 2* ■ *Rallisport Challenge* ■ *Moto GP* ■ *Formula One* ■ *Richard Burns Rally*

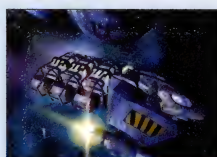
SHOOT

FREELANCER
Microsoft
Digital Anvil
www.microsoft.com



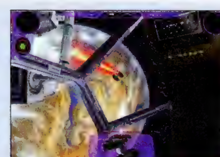
Ce jeu, longtemps attendu, est immersif et prenant à souhait. Les amateurs de combats spatiaux vont pouvoir jubiler. **PCJ 65, 85%**

X2 : THE THREAT
SG Diffusion
Egosoft
www.egosoft.com



Même si les espaces de jeu sont clos, hermétiquement fermés, ce jeu offre une superbe alternative au genre. **PCJ 71, 84%**

X-WING ALLIANCE
Ubi Soft
LucasArts
www.lucasarts.com

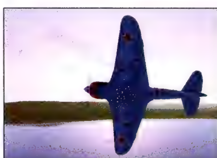


Il n'y a pas de secret, la série *X-Wing vs Tie-Fighter* et sa suite restent les meilleures références du combat spatial. **PCJ 20, 88%**

Mais aussi *Crimson Skies* ■ *Starlancer* ■ *Freespace 2* ■ *Privateer 2* ■ *Wing Commander IV*

SIMULATION

IL-2 : FORGOTTEN BATTLES
Ubi Soft
Maddox
www.il2sturmovik.com



Réaliste, mais pas élitiste, entièrement paramétrable, ce jeu est la référence incontestable du domaine. **PCJ 64, 94%**

MS FLIGHT SIMULATOR 2004
Microsoft
Microsoft
www.microsoft.com



Avec ce nouvel opus, *Flight Simulator* confirme qu'il reste le maître de la simulation d'aviation civile sur PC. **PCJ 68, 90%**

FALCON 4.0
Microprose
Spectrum Holobyte
www.falcon4.com



Exigeant, *Falcon 4.0* n'est pas pour tout le monde, mais pour les amateurs du genre, c'est un must incontournable. **PCJ 21, 90%**

Mais aussi *Combat Flight Sim 3* ■ *Flight Unlimited 3.0* ■ *Battle of Britain* ■ *Gunship 2000* ■ *Falcon 3.0* ■ *F-15 Strike Eagle III* pour Ms-Dos 3.2

Flagrants Délires



Des images incroyables dont vous êtes les auteurs.



On ne le dira jamais assez, le catch est un sport d'hommes... en jupette ! — **Jean**



La méditation, y a que ça de vrai ! — **Kévin**



Voilà ce qui arrive quand on joue trop... — **Dr Letdog**



Encore un qui s'est pris pour Shiva ! — **Bénou**



Pour éviter les fuites... — **Savagious**

COMMENT ÇA MARCHE

Chères lectrices et chers lecteurs,
cette page vous est consacrée. Envoyez vos meilleures captures d'écran à **flag@futurenet.fr**. Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (**HypersnapDX**, présent sur le CD de démos du magazine, sous la rubrique Sharewares). Chaque mois, l'auteur de la meilleure image recevra un jeu.



Un voleur pris la main dans le sac ! — **Baptiste**

À la poubelle ce mois-ci...

La photo, honteusement pillée sur le site GTAzone.fr, envoyée par Baptiste. N'oubliez pas que si les Flagrants Délires sont ouverts à tous, ils doivent être réalisés par vos soins. Rendez-vous le mois prochain avec, on l'espère, de « vrais » flagrants délires !

HYPERSNAP DX

Voici plus de précisions pour utiliser **HypersnapDX**. Tout d'abord, il faut toujours lancer le logiciel de capture d'image avant le jeu. Ensuite, allez dans le menu **Capture** et sélectionnez **Enable DirectX and Glide Capture** pour configurer le logiciel en fonction des caractéristiques de votre carte vidéo. Les différents choix effectués, cliquez sur **OK**. Revenez dans le menu **Capture**, désactivez **Restore after Capture** puis cochez **Quick Save**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous laisse choisir l'endroit du disque dur où vous désirez stocker vos images. Une dernière chose, **Arrêt Défil** est la touche par défaut pour prendre une photo. Réduisez donc sans la fermer totalement la fenêtre d'**Hypersnap** puis commencez votre partie et appuyez sur **Arrêt Défil** pour prendre vos clichés. Ils se logeront directement dans le répertoire que vous avez indiqué à l'aide de la commande **Quick Save**.

LE GAGNANT DE CE MOIS-CI REMPORTE LE JEU ARENA WARS



Non censuré



Le coin des râleurs et des extatiques !



SPACE COLONY

Éditeur : Take 2
PCJ 70, note 80 %

Bonjour, je m'appelle Zlag', je suis le cyclosauteur n° 365 de la planète Hobu. Je proteste auprès de BlackWater Industries contre les installations touristiques et coloniales sur ma planète. Vos stations sont jolies mais leur accès nous est impossible à cause des lasers automatiques. Certes, les occupants sont sympathiques et travailleurs (bien que certains soient paresseux et agressifs) mais ils détruisent la flore et exploitent toutes les ressources à des fins commerciales. Il arrive aussi que des touristes débarquent en masse, jouent au golf dans de ridicules combinaisons spatiales ou encore nous observent en rigolant. La gestion de cette base a l'air relativement compliquée puisqu'il faut gérer tout le personnel et faire attention aux Aliens hostiles. Mais épargnez les cyclosauteurs, svp ! Merci d'avance.
Yored, 87 %

PCJ répond : *Déjanté, voici de loin le qualificatif qui sied le mieux à* Space Colony. *Dommage que ce jeu n'ait jamais eu l'impact qu'il aurait mérité. Si vous le croisez, faites au moins l'effort de l'essayer.*

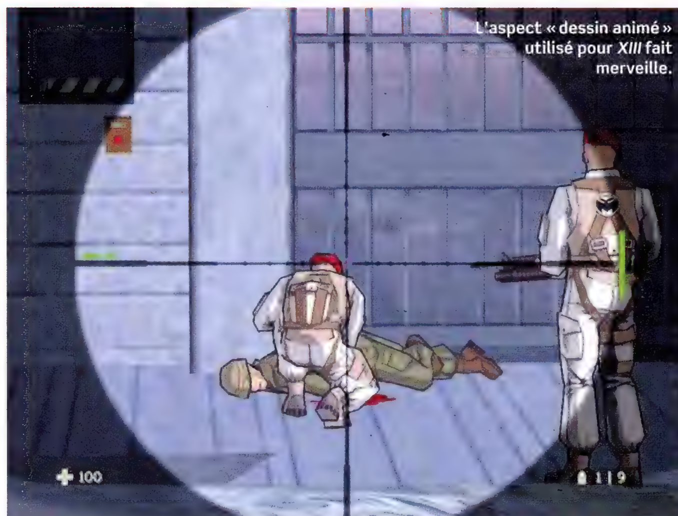
LE TEST LECTEUR DU MOIS

XIII

Éditeur : Ubi Soft
PCJ 70, note 91 %

À première vue, je me suis dit : « Un jeu laid au possible avec ses décors en dessin animé à moitié en 2D, avec en plus les onomatopées à l'écran : c'est débile… On a inventé les cartes son depuis ! » Mais… Ne jugez jamais trop hâtivement… J'y ai ensuite joué et ce jeu est une bombe ! Que du bonheur à courir après les vingt guignols de la conspiration !

XIII vous scotchera à votre écran pendant des heures et, une fois fini, vous aurez envie de le re-finir pour être sûr de ne louper aucun détail. C'est une ambiance qui ne vous lâchera pas ! En réalité, les vignettes de bandes dessinées qui apparaissent en haut de l'écran rajoutent à l'ambiance et sont d'une aide précieuse. Un jeu des plus originaux, qui réussit dans ce qu'il entreprend. Reste l'agaçant système de check-point mais c'est vite pardonné.
Hugues, 91 %



L'aspect « dessin animé » utilisé pour *XIII* fait merveille.

PCJ répond : *Surprenant mais finalement aussi efficace que les autres jeux du genre, avec en plus ce petit quelque chose de particulier. Voici ce qui caractérise* XIII, *un shoot pas tout à fait comme les autres.*

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Éditeur : EA Sports
PCJ 69, note 90 %

Oubliez vos a priori sur le golf. Ce sport ultramédiatisé (comment ça, vous regardez autre chose à la télé, tard la nuit du dimanche ?) passionnait auparavant les Charles-Henri en culotte courte. C'est sans compter sur le talent d'Electronic Arts. Prenez une licence forte, saupoudrée d'un zeste de gameplay aux petits oignons, mélangez le tout avec un mode online à vous écarter de Warcraft III, et vous obtenez un jeu qui vous scotche à l'écran. La durée de vie est également énorme. Les parcours sont fidèlement retranscrits et de nombreux joueurs pros ont accepté pour quelques zéros de se faire « motion-capturer ». La physique de la balle est très poussée, à tel point que parfois une motte de terre dévie votre putt pile poil au moment d'entrer dans le trou (non, ce n'est pas vulgaire, bande d'obsédés) !
Tiger Swag 85 %



Un gameplay aux petits oignons

PCJ répond : *Golfeurs dans l'âme, vous n'avez pas trente-six solutions : c'est PGA ou Links LS (Microsoft). Et pour une fois, la concurrence sauvage entre les deux titres profite aux joueurs. Après, les goûts et les couleurs…*

IL2 STURMOVIK

Éditeur : Ubi Soft
PCJ 49, note 89 %

Ah, le vrombissement du moteur d'un Mig, d'une forteresse volante ou d'un Messerschmitt approchant telle une meute de bêtes enragées, nous survolant ou en train de traverser un nuage dans l'obscurité d'une nuit orageuse. Voilà ce qui vous attend dans IL2 Sturmovik, la nouvelle référence de simulation de combat aérien se déroulant sur le front de l'Est pendant la Seconde Guerre mondiale.

Dans ce jeu, vous aurez la possibilité, que vous soyez simple débutant ou hardcore gamer,

RÈGLEMENT

PC Jeux vous donne une page afin que vous puissiez vous exprimer. Dites-nous ce que vous pensez de vos jeux favoris ou descendez les titres que vous avez en horreur. N'hésitez pas à nous faire parvenir votre avis élaboré comme un test. Il suffit d'envoyer une disquette à l'adresse suivante : **PC JEUX non censuré, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret** ou par e-mail à : **richard.robin@futurenet.fr**
Chaque mois, la rédaction de PC Jeux sélectionnera le meilleur test lecteur. L'auteur gagnera alors un jeu. Si vous envoyez votre avis sous la forme d'un fichier, mettez-le au format **.txt** et faites un texte d'environ 950 signes. Pour vérifier le nombre de caractères (espaces compris), mettez votre texte en surbrillance, cliquez sur **Outils** puis sur **Statistiques**.


Faites donner la chasse !

de vous amuser pleinement à tous les niveaux de difficulté. Si vous avez un bon joystick et un ordinateur performant, vous verrez vraiment ce que devaient éprouver les pilotes de chasse à ce moment-là de l'histoire. Il ravira tout le monde avec sa campagne solo et son mode multijoueur jouable jusqu'à 32.
Fat@lity man, 93 %

PCJ répond : *Pas vraiment plébiscité à ses débuts, IL2 a su, au fur et à mesure des extensions et des différents patchs, se hisser haut dans le cœur des fans de combat aérien, non sans bonnes raisons !*

FALLOUT 2

Éditeur : Interplay
PCJ 16, note 74 %

Quatre-vingts années ont passé depuis le premier épisode de Fallout, et le monde post-apocalyptique dans lequel nous plonge le jeu s'avère encore plus empreint de noirceur et de décadence. À la faveur d'une scène d'intro de qualité, vous voilà emporté dans les tourments d'un monde grotesque fait de violence et de rancœurs. Un univers qui peine à maintenir un infime espoir de survie pour ses contemporains. Mais voilà que l'on vous choisit pour retrouver le G.E.C.K., le « jardin d'Eden en kit », et ainsi sauver le village et ses habitants de l'infamie. S'engage alors pour vous un combat de tous les instants, une lutte perpétuelle pour survivre. Ce qui m'a le plus frappé est le réalisme, la mort vous guette sans cesse au détour d'une ruelle mal éclairée.
Xenodante, 86 %


Tiens, tiens, ça sent le supermutant ici !

PCJ répond : *Ah,* Fallout, *ses super-mutants, ses goules, son pip-boy et son atmosphère post-apocalyptique ! Mieux qu'un jeu : une thérapie pour tout gamer fan de jeu d'aventure qui aurait oublié ses racines !*

MEDIEVAL TOTAL WAR

Éditeur : Activision
PCJ 57, note 84 %

Bon, ça fait plus d'un an que le jeu est sur mon bureau, à côté de tant d'autres. Mais la différence, c'est que tous les deux mois, je suis pour une bonne réinstallation et des heures de jeu dans les règles. Quel plaisir de voir ses fidèles sujets se taper dessus, s'étriper, se brûler, juste pour la gloire de son nom. Un parfait mélange entre le RTS et le tour par tour. La gestion de la diplomatie et de la religion fait de ce jeu une merveille de stratégie. Votre armée n'est pas assez forte ? Envoyez un assassin (pour tuer le monarque et semer le chaos dans son pays) ou un espion (qui met la vie privée de votre adversaire au grand jour) pour provoquer une révolte. Ah, la lutte pour le pouvoir, la gloire, la domination mondiale… Enfin, tout pour satisfaire les mégalos que nous sommes.
JahRus, 95 %

PCJ répond : *Décliné sous tous les tons, le concept original des* Total War *fait mouche dans le cœur des joueurs venus du wargame. Le sens tactique et la logique militaire y sont évidemment à l'honneur.*


En attendant *Rome : Total War*, en test ce mois-ci.

PAINKILLER

Éditeur : Dreamcatcher
PCJ 77, note 91 %


Un jeu bien bourrin, ce *Painkiller*.

On peut dire que j'ai longtemps attendu la sortie de Painkiller, et au final je n'ai pas été déçu. En résumé, c'est un jeu splendide, bourrin et amusant. Amis fans d'infiltration s'abstenir. On dirait que les développeurs du jeu ont compris le sens propre du mot « tuerie ». Quel plaisir de s'aventurer dans 24 niveaux exaltants de pur carnage où un seul objectif est fixé : tirer sur tout ce qui bouge ! Pour cela, on a à portée de main un festival d'armes anti-morts-vivants. Cela va du lance-pieux au traditionnel bazooka, en passant par le terrible fusil à pompe. Bref, tout est réuni dans ce jeu pour passer un bon moment, même s'il lui manque un scénario bien ficelé. Painkiller n'en reste pas moins le Doom-like de l'année. Seul hic, le moteur physique est assez gourmand, il vaut mieux avoir une bonne config.
Sh@rK, 98 %

PCJ répond : Painkiller *n'est pas le plus beau des shoots, certes, mais côté ambiance, il fait fort, très fort. Un peu bourrin, bien fluide : bref, idéal pour détendre l'ambiance à coups de flingue !*

SIMPSON HIT & RUN

Éditeur : Vivendi Universal
PCJ 72, note 75 %

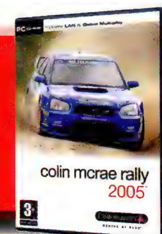
Un GTA sauce Simpson's. Voilà la meilleure façon de le décrire. C'est bien connu, dès qu'un jeu rapporte un max, la concurrence s'empresse de sortir le sien (True Crimes, Spiderman 2…). Après un épisode calamiteux, Vivendi rectifie le tir. Les missions sont à la longue répétitives, bien qu'offrant une grande liberté au joueur. On incarne les personnages principaux de la série. Votre but : démasquer un complot de vans noirs qui ont envahi Springfield et tuer des abeilles tueuses. L'humour est bien retranscrit et les voix sont doublées par les acteurs français de la série. Il est possible d'acheter de nouvelles caisses délirantes (comme une fusée) en heurtant le décor ou avec des missions annexes. C'est l'archétype même du jeu qu'on fait entre deux parties de Warcraft III pour se reposer.
Bart Swag 70 %

PCJ répond : *Hum… Comparer* Simpson *à un* GTA *: il fallait oser ! Enfin, pourquoi pas, après tout, même s'il faut vraiment aimer la célèbre série pour faire abstraction des nombreux défauts du jeu.*



Allez, Homer, te laisse pas faire !

HUGUES REMPORTE LE JEU COLIN MCRAE RALLY 2005



CONSEILS D'EXPERT SUR LES ENCEINTES

Débranchez votre casque stéréo et découvrez les joies du son multicanal !

THOMAS DIOUF

Vous êtes décidé. Maintenant, vous êtes un homme : vous allez acheter des enceintes. Des vraies. Avec un caisson de basses qui va faire trembler les murs et des milliers de mégawatts et… Stop ! Halte-là ! Le son est affaire de goût ! Plutôt que de vous précipiter chez le revendeur le plus proche afin de dépenser avec allégresse le contenu de votre tirelire, lisez ce qui suit. Première chose à considérer avant d'acheter des haut-parleurs : la pièce dans laquelle ils vont être installés. Si vous jouez dans une chambre de deux mètres sur trois, inutile d'investir dans un ensemble 5.1. Afin d'exprimer pleinement leur potentiel, ces kits ont besoin d'espace : à faible volume, le son perd beaucoup en profondeur et en définition. La meilleure solution consiste à investir dans un ensemble 2.1 de qualité. Plusieurs avantages : un gain de place évident, un prix bien plus modéré, une restitution sonore parfois bluffante et, surtout, la possibilité de faire du son multicanal avec seulement deux enceintes. En effet, la technologie Virtual Speaker (www.dolby.com/consumer/technology/virtual_speaker.html), créée par les laboratoires Dolby, permet de simuler la présence d'enceintes surround et d'une voie centrale ! Le résultat est surprenant. Il suffit de télécharger la version d'évaluation de WinDVD 6 Platinum (**www.intervideo.com**) pour s'en convaincre ! Malheureusement, cette technologie n'a pas encore été implémentée dans les jeux. Pour les ensembles 2.1, nous vous conseillons la gamme I-Trigue de Creative. Elles sont équipées d'une télécommande filaire bien pratique. Si vous possédez un MuVo (le lecteur MP3 de la marque sur clé USB) ou tout autre appareil proposant une sortie analogique, vous pouvez écouter la musique sans avoir besoin d'allumer le PC. Sympa. Offrant une restitution plus fidèle, les ensembles MX6021 et CS21 d'Altec Lansing sont tout désignés. Attention, cependant, aux kits 2.1 certifiés THX ! Ils ont souvent tendance à monter très vite dans les aigus, ce qui est particulièrement appréciable lorsqu'on écoute de la musique, mais peut parfois se montrer un peu gênant dans les jeux. Pour information, sachez que la norme THX n'est qu'une certification attribuée par les laboratoires de tonton Lucas à certains produits, pas un procédé technique ! Passons aux choses sérieuses. Acheter un ensemble multicanal quand on est joueur ne sert pas qu'à frimer devant les copains. Vous pourrez regarder vos DVD en bénéficiant du son Dolby Digital 5.1, faire passer le son de vos CD sur les cinq enceintes, mais surtout profiter d'une meilleure immersion dans les jeux. Des titres comme *Far Cry*, *Doom 3* ou encore *Splinter Cell* prennent alors une tout autre dimension ! Oubliez dès maintenant les solutions d'entrée de gamme. Hormis les VS3151R d'Altec Lansing, testées dans ces pages, les ensembles à 100 € ne valent pas grand-chose. Selon la place dont vous disposez sur votre bureau, vous préférerez un ensemble accompagné ou non d'un ampli. Ce dernier permet parfois de décoder le son DTS, de connecter un casque, offre souvent une entrée analogique et les habituels réglages de volume. Autre élément important : la voie centrale. Dédiée (comprenez : arborant une forme différente des autres haut-parleurs), elle permet de bénéficier d'une meilleure restitution des voix. En effet,

Le son est affaire de goût !



LA VOIE CENTRALE Si vous regardez beaucoup de DVD sur votre ordinateur, préférez une enceinte centrale dédiée. Elle permet d'obtenir un meilleur rendu des voix. On parle de haute-fidélité, oui ou non ?

LA TÉLÉCOMMANDE La plupart des ensembles 5.1 possèdent une télécommande qui permet de régler le volume et de brancher un casque. Certains modèles possèdent un ampli qui peut offrir une entrée auxiliaire. Pratique pour brancher son lecteur MP3 !

LE CAISSON DE BASSES Plus il est gros, plus il est puissant ! Il peut être placé n'importe où (le son qu'il produit n'est pas directif) et envoie des basses un peu partout dans la maison. Ne vous inquiétez pas si vos murs tremblent, c'est normal.

INFOS SYSTÈME

› À QUOI ÇA SERT ? À obtenir un meilleur effet d'immersion dans les jeux. C'est-à-dire à mourir de peur dans *Doom 3*.

› LE FACTEUR RISQUE ? Attention aux effets secondaires !

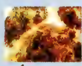

Devenir sourd


Irriter les gens


Jeter votre casque


Vous ruiner bêtement


Avoir des envies

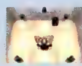

Écouter trop fort

› C'EST FACILE ? En fait, ça demande un peu de patience…


Branchement compliqué


Enceintes à placer


Câbles à planquer


Carte son à régler



Jeux à configurer


Enfin ! Jouer !

PCJEUX LEXIQUE LE JARGON DU JOUEUR

5.1 › Se dit de toute bande-son conçue pour être restituée sur cinq enceintes et un caisson de basses. Chaque canal est géré indépendamment, offrant un positionnement du son très précis.
Dolby Digital › Norme de compression sonore, que l'on retrouve principalement sur les DVD. Attention, Dolby Digital ne veut pas dire 5.1 !
DTS › Norme de compression sonore, utilisant un taux de compression plus élevé que le Dolby Digital. Disponible sur certains DVD.
EAX › Technologie développée par Creative, que l'on retrouve dans la majorité des chipsets intégrés. L'EAX, dans sa version 3, permet d'offrir le son 5.1. Les jeux utilisant cette technologie offrent un rendu sonore supérieur aux titres standards.



LE POSITIONNEMENT Poser ses enceintes sur le bureau, c'est bien, pouvoir les accrocher au mur, c'est mieux ! Certains kits 5.1 le permettent. Tout dépend de la place dont vous disposez sur votre espace de travail (pardon, de jeu !)

LES GRILLES La plupart des enceintes commercialisées sont équipées de grilles amovibles qui protègent les membranes des haut-parleurs. Creative donne même dans la coquetterie, proposant à la vente des grilles de différentes couleurs.

dans les films et les jeux vidéo correctement mixés, les voix des comédiens sortent par la centrale. Le caisson de basses est souvent un argument marketing de poids pour les constructeurs. En pratique, posséder un caisson trop puissant peut vite tourner au cauchemar. Rapidement, il faut baisser son volume (« qu'est-ce qui se passe, chéri ? Le lit tremble ! — C'est rien, c'est *Doom*… ») et, au final, il est totalement sous-exploité. Vérifiez également si les haut-parleurs peuvent être fixés au mur : c'est infiniment plus pratique. D'une manière générale, les données techniques fournies par les fabricants ne veulent rien dire. Les constructeurs vendent leurs produits sur le nombre de watts, alors que cette donnée n'a pas grand-chose à voir avec la puissance de l'ensemble. D'une manière générale, plus le kit 5.1 est cher, plus il peut monter en volume sans distorsion notable du son. Nos préférées sont les Inspire 5.1 Digital 5500, les GD580 et les THX 5.1 550 de Creative. On pourra également opter pour les très puissantes Z-680 de Logitech ou, plus modestes, les Z-5300. Enfin, sachez que les solutions 7.1 n'ont que peu d'intérêt… À moins de les installer directement dans votre salon !

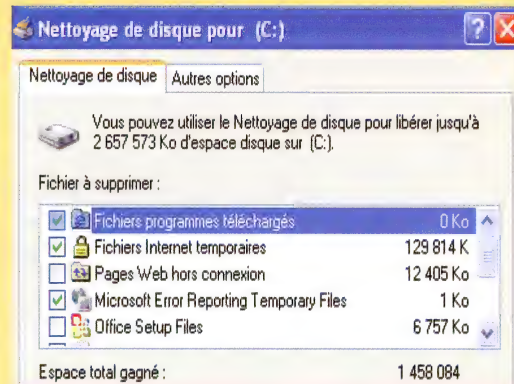
Un sujet à aborder?
Envoyez vos mails à
jpabidal@futurenet.fr

ET APRÈS ?...

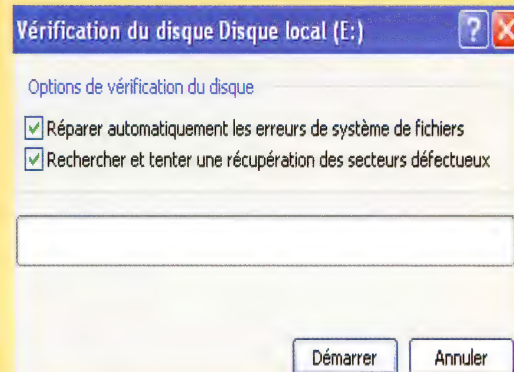
› La découverte des joies du son multicanal : le sentiment d'immersion est accru. Croyez-nous sur parole.
› Regardez vos DVD sur le PC, et entendez enfin la bande-son de vos films préférés telle qu'elle a été conçue.
› Faites une surboum sonorisée par vos nouvelles enceintes ! Vous pourrez même passer vos CD audio en 5.1.
› Brouillez-vous une bonne fois pour toutes avec vos voisins. Un caisson de basses peut être l'objet de discordes.
› Le meilleur kit 5.1 d'entrée de gamme jamais testé dans *PC Jeux* : le VS3151R d'Altec Lansing.

CONSEILS DE PRO !

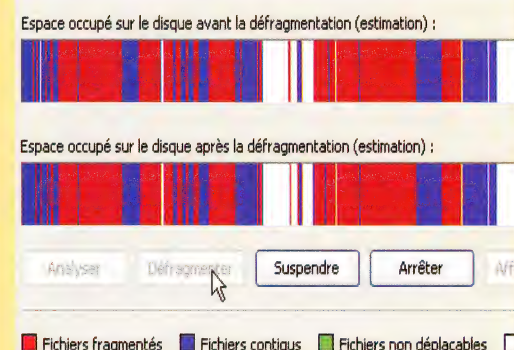
Comment…
… entretenir son disque dur ?



1 Pour fonctionner à plein régime, votre disque dur doit posséder plusieurs gigas de libre. Deux solutions : désinstaller régulièrement les programmes dont vous ne vous servez pas en utilisant l'outil Windows (Démarrer/ Panneau de configuration/ Ajout/ Suppression de programmes), et effacer les fichiers temporaires (clic droit sur l'icône du disque dur/ Nettoyage de disque). La performance est à ce prix.



2 Effectuez un Scandisk tous les deux mois ! Le programme analyse en détail chaque partie de votre disque dur, répare les arborescences de fichier défectueuses et corrige de nombreuses erreurs. Attention, le processus peut durer quelques heures (clic droit sur l'icone du disque dur => Onglet outils/Vérifier maintenant, puis cochez les deux cases sous option de vérification du disque).



3 Windows n'est pas ordonné : il ne remet jamais les dossiers là où ils étaient ! Après quelques mois d'utilisation, les temps d'accès disque sont plus longs, parce que le système d'exploitation met du temps à retrouver les fichiers, éparpillés un peu partout sur le disque dur. Une seule solution possible : défragmenter (clic droit sur l'icone du disque dur => Onglet outils/Défragmenter maintenant).

LA DERNIÈRE BOMBE DE nVIDIA

Prochainement disponible en version AGP, la 6600 GT fait des ravages !

THOMAS DIOUF

Une carte rapide et abordable

GEFORCE 6600 GT - environ 230 €

nVIDIA – www.nvidia.fr – 01 55 63 84 90



Conscient de l'immense attente des joueurs, impatients de pouvoir enfin jouer à *Doom 3* dans d'excellentes conditions, nVIDIA a mis les bouchées doubles pour proposer un produit performant à prix modéré. Le GeForce 6600 GT est là pour répondre à nos attentes. Attention, cependant, elle n'existe pour le moment qu'en version PCI Express, les premiers modèles AGP devraient être disponibles à la vente courant novembre. Quelques innovations font leur apparition avec les cartes de la série 6600, principalement au niveau de la lecture vidéo. Dans les prochains mois, de nouveaux drivers permettront de tirer parti des nouvelles technologies implémentées par nVIDIA : Purevideo. Ce terme générique regroupe toutes les améliorations Hardware implémentées par la marque afin d'améliorer la qualité des différents flux vidéo. Au menu : support du format HDTV, meilleur rendu des noirs, désentrelacement avec détection de mouvement, correction des diagonales (une sorte d'Antialiasing) et meilleure définition globale. Autant dire que la firme au caméléon essaie de séduire un nouveau type de consommateurs : les possesseurs de PC Home Cinema, qui relient la plupart du temps leur ordinateur à un vidéoprojecteur…

La carte que nous avons testée était un modèle commercial de marque XFX. Tournant à 500 MHz pour le processeur central et la mémoire, elle est équipée de 128 Mo de Ram. nVIDIA a opté pour une gravure d'une finesse absolue, en 0,11 micron. Pour info, les modèles 6800, 6800 GT et 6800 Ultra sont gravés en 0,13 micron. Du coup, la carte chauffe peu, et le système de ventilation se montre très discret : un excellent point. La 6600 GT ne pouvait pas se permettre de décevoir dans *Doom 3*. Résultat : plus de 75 images/seconde en 1024x768 ! Si vous souhaitez vous faire une idée de ce que cela représente, lancez *Doom 3*, réglez le jeu en Very High Quality. Choisissez la résolution, puis redémarrez le jeu. Ensuite, appuyez simultanément sur les touches **Ctrl**, **Alt**, et _. Tapez maintenant « *timedemo demo1* ». Attendez, regardez le résultat, et… pleurez ! Les performances obtenues dans *Far Cry* sont du même acabit : la carte, qui offre plus de 43 images par seconde en 1280x1024, ne perd que 3 FPS lorsqu'on active l'Antialiasing 2x et le filtrage anisotropique 8x. Vous pouvez effectuer le même bench chez vous, en utilisant la démo « 3D News research » de l'utilitaire Hardware OC, disponible notamment sur www.3dchips-fr.com.

Au final, cette carte milieu de gamme, qui devrait être commercialisée aux alentours de 230 €, est bien plus rapide que ne l'étaient les modèles haut de gamme de la précédente génération. Que ce soit dans *Doom 3* ou dans *Far Cry*, la 6600 GT obtient des performances supérieures à une 5900 Ultra, vendue encore aujourd'hui 500 € ! Bref, si vous souhaitez vous monter une configuration PCI Express, la 6600 GT est incontestablement la carte qu'il vous faut !

L'ESSENTIEL

- Fréquence d'horloge : 500 MHz
- Fréquence de la Ram : 500 MHz
- Format : PCI Express

CRITÈRE DE TEST

CE QU'ON ATTEND…

- **Des performances** au top dans les titres gourmands, comme *Far Cry* ou *Doom 3*, y compris en activant les fonctionnalités avancées, comme le filtrage anisotropique ou l'Antialiasing.
- **Des drivers stables,** afin de pouvoir lancer tous les jeux sans se confronter à des bugs graphiques.
- **Du silence.** Rien de plus insupportable qu'une carte graphique dont le ventilateur émet un bruit strident.
- **Un prix abordable.** Les cartes à 100 € ne permettent pas de jouer correctement, les modèles haut de gamme valent plus de 600 €. Mettre 250 € dans une carte graphique représente déjà un bel investissement !

LES CHIFFRES

Configuration de test : Pentium 4 550, 1 Go de Ram

	1024x768	1024x768 AA4X AN8X	1280x1024	1280x1024 AA2X AN8X
Doom 3	75,8	43,7	57,8	45,9
Far Cry	52,4	45,7	46.8	43
Painkiller	36	31,2	36,4	29,5

PC JEUX

PERFORMANCE	90%
VALEUR	95%

› Le 6600 GT tient ses promesses. À quand la version AGP ?

92%

Speedy Gonzales !
LOGITECH MX1000 LASER CORDLESS MOUSE
environ 70 €

Logitech - www.logitech.com/index.cfm/fr - 01 43 62 34 13



Fans de *Counter-Strike*, de Quake-like et de tout ce qui se joue : Logitech vous a en ligne de mire ! Avec la MX 1000, la marque sort un mulot équipé d'une technologie novatrice particulièrement convaincante. Exit le capteur optique et sa lumière rouge : bienvenue au laser !
Côté précision et réactivité, on atteint des sommets : il s'agit de la meilleure souris que l'on ait testée.
Impossible de la faire décrocher.
De plus, la MX 1000 fonctionne sur une grande variété de supports. Tissu, métal, bois, jean, moquette, peau humaine, poils de chat : on a bien entre les mains un mulot tout-terrain. Sa prise en main est idéale : le pouce est confortablement logé dans un emplacement sur le côté gauche, les huit boutons tombent naturellement sous les doigts, la molette horizontale est très pratique et suffisamment résistante pour ne pas être actionnée involontairement, bref, du grand art ! Commercialisée 70 €, la MX 1000 ne devrait décevoir aucun joueur. Gauchers exceptés.

PC JEUX
PERFORMANCE 98%
VALEUR 90%
› Incontestablement la meilleure souris du moment.
94%

LCD à emporter
XP17 - environ 700 €

Shuttle - us.shuttle.com - 01 41 47 67 67

Après avoir révolutionné le monde du mini-PC, Shuttle s'attaque aux écrans ! Le premier LCD de la marque est conçu avant tout pour les joueurs nomades.
Une poignée est fixée sur le dessus, afin de pouvoir le déplacer sans encombre. Sachez d'ailleurs qu'une valise, permettant de le transporter facilement, est vendue en option. Particulièrement mince, il ne fait que 4,5 cm d'épaisseur, ses couleurs sont assorties aux barebones de la marque, et il arbore un design particulièrement réussi. Côté performances, le XP 17 allie le meilleur… et le moins bon.
Affichant un temps de réponse de 16ms, il souffre cependant de rémanence. Rien de dramatique, mais de nombreuses dalles font actuellement bien mieux. En revanche, il offre un rendu des couleurs de grande qualité. L'image est contrastée, lumineuse et parfaitement définie : un vrai régal. L'acheter pour le poser sur son bureau serait une erreur. En revanche, il s'agit d'un excellent choix pour les amateurs de LAN parties.



PC JEUX
PERFORMANCE 80%
VALEUR 80%
› Un LCD très correct, spécialement conçu pour les LAN parties.
80%



5.1 à prix modique
VS3151R - environ 100 €

Altec Lansing - www.altecmm.com - 01 56 47 04 70

On connaissait Altec Lansing pour la qualité de ses enceintes milieu et haut de gamme, souvent plébiscitées dans ces pages. Avec les VS3151R, la marque propose un produit vraiment pas cher (environ 100 €), offrant une qualité sonore surprenante. Pourtant, elles ne paient pas de mine, ces enceintes ! Entièrement en plastique, elles savent se faire plutôt discrètes grâce à leur design ultraminimaliste particulièrement appréciable. Le caisson de basses est d'une taille plutôt modeste : tant mieux. L'installation est, comme toujours avec la marque, d'une simplicité enfantine. Une série de détrompeurs et des codes couleurs bien pratiques permettent de brancher l'ensemble en un temps record. Une télécommande sans fil, très bien conçue, est livrée avec le produit, ainsi qu'un petit ampli proposant les habituels réglages de volume ainsi qu'une sortie casque. Dans le cadre d'une utilisation ludique, cet ensemble s'en tire particulièrement bien. Testées avec les derniers jeux utilisant une bande-son multicanal (*Doom 3, Colin McRae Rally 04, Far Cry, Painkiller*), ces enceintes restituent un son clair et plutôt bien défini. Certes, les aigus sont parfois nasillards, et les voix ne semblent pas toujours très naturelles, mais on est loin des catastrophes auditives que l'on a pu subir avec d'autres produits vendus 100 €.
La puissance du caisson de basses n'a pas été exagérément poussée, comme c'est souvent le cas, preuve qu'Altec Lansing tient avant tout à obtenir un son fidèle, et non à impressionner l'acheteur en faisant bêtement trembler ses murs.
Destinées aux amateurs de son surround ne possédant pas de fortune personnelle, les VS3151R représentent le meilleur choix actuel en matière de kit 5.1 d'entrée de gamme. Mission accomplie pour Altec Lansing. Une fois de plus !

L'ESSENTIEL
- › Un son fidèle, pas une machine à faire du bruit !
- › Une installation simple, grâce à de nombreux détrompeurs.
- › Un prix modique. Elles pourraient être vendues moitié plus cher !

PC JEUX
PERFORMANCE 80%
VALEUR 98%
› Le meilleur kit 5.1 d'entrée de gamme. Tout simplement.
90%



Manque d'arguments
RADEON X700 XT
environ 230 €
ATI – www.ati.com – 01 39 23 85 40

On savait qu'ATI accusait un petit retard technologique depuis la sortie des Radeon X800 Pro et XT. Cependant, la firme était arrivée à proposer des produits de grande qualité, offrant d'excellentes performances à des prix inférieurs aux cartes nVIDIA. Affichant des fréquences de 475 MHz pour le processeur central et 525 MHz pour les 128 Mo de mémoire, la X700 XT s'annonçait prometteuse. Chose étonnante, nous avons eu quelques difficultés à installer la carte, non reconnue par les pilotes, pourtant directement fournis par ATI... Remarquons que les produits de la marque canadienne sont toujours incapables d'exploiter correctement le SM2.0B. Cette optimisation, qui permet d'exécuter des shaders plus longs, a été implémentée avec le patch 1.2 de *Far Cry.* Aujourd'hui, cette option est toujours inexploitable : même avec les tout derniers drivers, le jeu de Crytek n'est qu'une avalanche de bugs graphiques... Il faudra donc le lancer en mode standard. Mais qu'en est-il des performances ? Décevantes, ou plutôt, systématiquement inférieures à ce que propose la 6600 GT de nVIDIA. Malgré des drivers optimisés Open GL, les résultats dans *Doom 3* sont décevants. Moins de 60 images par seconde en 1024x768, à peine plus de 40 en 1280x1024, elle n'est clairement pas faite pour le jeu de John Carmack. De plus, l'activation de l'Antialiasing semble lui demander beaucoup de travail. Dans *Far Cry,* les résultats sont équivalents. Les scores, certes impressionnants si on les compare aux cartes sorties l'année dernière, sont toujours et encore à l'avantage du numéro 1 du chipset 3D. Dans *Painkiller,* les benchmarks sont à peu près équivalents, mais le mal est fait ! Bref, cette Radeon X700 XT n'arrive pas à convaincre. Si vous devez acheter une carte graphique en PCI Express, la 6600 GT est un bien meilleur choix !

L'ESSENTIEL
- Fréquence d'horloge : 475 MHz
- Fréquence de la Ram : 525 MHz
- Format : PCI Express

PC JEUX
PERFORMANCE 70%
VALEUR 85%
La concurrence est rude ! La X700 XT ne se démarque pas.
77%

LES CHIFFRES

Configuration de test : Pentium 4 550, 1 Go de Ram

	1024x768	1024x768 AA4X AN8X	1280x1024	1280x1024 AA2X AN8X
Doom 3	58,7	36	41,2	34
Far Cry	42,1	29,1	35,8	27,3
Painkiller	36,9	31,7	37,8	28,6

PS2 blues...
RUMBLEPAD 2 VIBRATION FEEDBACK GAMEPAD
environ 35 €
Logitech – www.logitech.com/index.cfm/fr – 01 43 62 34 13



On se souvient des premiers gamepads de Logitech : les Rumblepad. Volumineux, laids, dotés de sticks analogiques peu pratiques, ils nous avaient déçus. Aujourd'hui, la marque rattrape son retard et s'inspire ouvertement du design des manettes PlayStation 2. Ce n'est donc pas une surprise si la prise en main du Rumblepad 2 est exemplaire. Les dix boutons sont bien placés, les sticks analogiques sont à la fois précis et sensibles, et la qualité de fabrication est au rendez-vous. Les moteurs de vibration intégrés remplissent parfaitement leur travail : efficaces tout en restant assez discrets pour ne pas déconcentrer le joueur. Il est de plus possible de facilement les désactiver en appuyant sur le bouton prévu à cet effet. Le seul vrai reproche concerne la croix numérique. Elle n'est pas très précise et a tendance à bouger à l'intérieur de son socle. Les fans d'émulation, sensibles à ce genre de détail, passeront donc leur chemin. Un produit sans originalité, mais plutôt réussi.

PC JEUX
PERFORMANCE 75%
VALEUR 85%
Logitech ne s'est pas foulé, mais le produit est de qualité !
80%

Conduisez avec style
ENZO FERRARI WIRELESS
environ 70 €
Thrustmaster – www.thrustmaster.fr – 02 99 08 08 80

Cela faisait bien longtemps qu'aucune marque ne s'était aventurée à commercialiser un volant. Thrustmaster retente sa chance, avec l'Enzo Ferrari Wireless. Sans fil, il s'installe très facilement : il suffit de régler le canal et de brancher l'émetteur sur un port USB, et ça marche ! Enfin, pas tout à fait : il faudra ajouter quatre piles, non fournies... Le système de fixation permet de l'accrocher à une table ou de le poser sur ses genoux. Une bien bonne idée, même si, en pratique, la position s'avère très vite inconfortable. Thrustmaster a eu la bonne idée de le recouvrir d'un caoutchouc antidérapant, qui assure une bonne prise en main. La qualité de fabrication est correcte, sans plus : on sent bien qu'il ne faut pas trop le brusquer. Les boutons ne sont



pas très bien placés et n'offrent aucun répondant. En revanche, il s'avère plutôt précis et agréable, l'honneur est sauf. Commercialisé 70 €, il s'agit d'un produit d'entrée de gamme qui ne satisfera que les conducteurs du dimanche.

Vous voulez un test en particulier ?
Envoyez vos mails à
jpabidal@futurenet.fr

PC JEUX
PERFORMANCE 70%
VALEUR 80%
Un volant peu coûteux, mais qui manque de charme.
75%



Le forfait Internet 50 heures pour seulement 14,94 €/mois a de quoi rendre malades tous ceux qui ont souscrit ailleurs !

En voici les raisons :

1 Accès Internet + 50 heures de communications par mois pour seulement 14,94 € TTC.
Aucune surtaxe en cas de dépassement du forfait; la minute supplémentaire est au tarif local Internet.
Aucun engagement de durée. Une offre non limitée dans le temps.
Et enfin tous les avantages offerts par Free : un nombre d'adresses e-mail illimité,
1 Go pour votre site web personnel, une assistance technique , ...
En bref, avec Free vous bénéficiez de tous les avantages du forfait sans en avoir les inconvénients !

free
La Liberté n'a pas de Prix

Renseignement et Inscription sur www.free.fr

Matos S.O.S.

ENTRETENIR SON PC
UN PC AU TOP !

Petits conseils pour devenir un pro du dépannage et de la performance.

THOMAS DIOUF

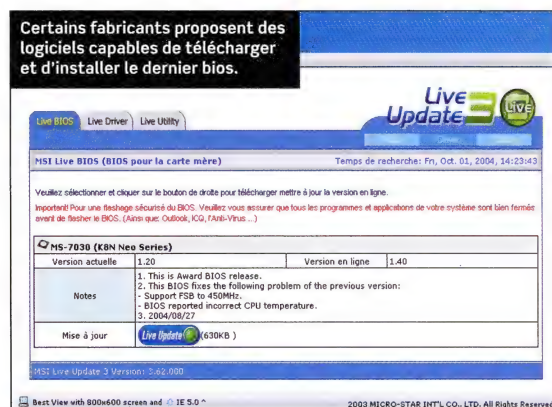
FAIS-LE… *SI ÇA PLANTE !*

Flasher son bios

RISQUÉ

PROBLÈME **Un nouveau périphérique (processeur, disque dur...) n'est pas reconnu par la carte mère.**
REMÈDE **Mettre à jour le bios de sa carte mère !**
RÉSULTAT **Le nouveau matériel peut maintenant fonctionner correctement.**

Le bios est un peu le cerveau de la carte mère. Il s'agit d'un petit programme qui est notamment chargé d'indiquer au système d'exploitation les périphériques installés dans le PC. Mais, dans certains cas, il peut être utile de le mettre à jour. Si, par exemple, votre carte mère ne reconnaît pas votre tout dernier disque dur 250 Go, c'est la faute du bios ! Soyez-en informé : il est totalement inutile de le mettre à jour si vous n'avez pas de problème avec votre ordinateur. La plupart des constructeurs de cartes mère proposent aujourd'hui des logiciels qui permettent de flasher le bios sous Windows. À ce petit jeu, MSI fait très fort, en livrant un soft qui se charge de reconnaître le numéro de version du bios, de télécharger sa mise à jour et de l'installer en quelques clics. Malheureusement, ce n'est pas le cas de tous les constructeurs ! Dans ce cas, il faut utiliser la bonne vieille méthode, un brin fastidieuse. Tout d'abord, il faut connaître la référence exacte de sa carte mère. Elle est indiquée le plus souvent sur la carte elle-même, entre deux ports PCI ou sous l'AGP. Ensuite, rendez-vous sur le site du constructeur, et prenez la toute dernière version. Dézippez les fichiers et copiez-les sur une disquette. Certains fabricants proposent en un seul fichier compressé le bios et l'utilitaire de mise à jour, chez d'autres, il faudra les télécharger indépendamment. Ouvrez maintenant le fichier « Readme » et imprimez-le : il détaille la procédure exacte. Vous avez maintenant besoin d'une disquette de démarrage… Windows 98 ! Le plus simple est d'en télécharger une sur www.bootdisk.com. Redémarrez votre PC en laissant la disquette de démarrage dans le lecteur, puis, une fois le boot sous DOS fini, insérez la seconde disquette qui contient le programme de mise à jour et le nouveau bios. Suivez consciencieusement la procédure du fichier « lisez-moi », prenez un grand bol d'air, et… flashez !



Certains fabricants proposent des logiciels capables de télécharger et d'installer le dernier bios.

L'UTILITAIRE DU MOIS

Powerstrip

L'utilitaire Powerstrip existe depuis de nombreuses années. Il permet d'analyser votre carte graphique, indique ses fréquences de fonctionnement, et donne de très nombreuses informations sur votre configuration. En outre, il propose une fonction d'overclocking. Cette technique consiste à augmenter la fréquence de fonctionnement de la carte graphique afin de gagner en rapidité : à utiliser avec de grandes précautions. Il se télécharge sur http://entechtaiwan.net/index.shtm

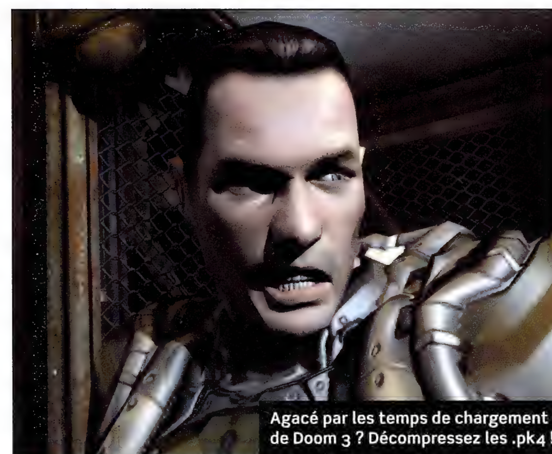
FAIS-LE… *TOUT DE SUITE !*

Accélérer Doom 3 !

PLUS VITE !

PROBLÈME **Les temps de chargement dans *Doom 3* sont longs !**
REMÈDE **Décompresser les fichiers .pk4**
RÉSULTAT **Moins d'attente, plus de jeu !**

Doom 3 est beau, mais ses temps de chargement sont parfois horripilants. La raison est simple : le dernier titre d'Id Software décompresse de nombreux fichiers, qu'il stocke ensuite dans la mémoire vive. Chaque fois que l'on redémarre le jeu, il reproduit les mêmes opérations. Seule solution pour gagner du temps : décompresser ces fameux fichiers une fois pour toutes ! Rendez-vous dans le répertoire /base de *Doom 3*. Vous trouverez plusieurs archives .pk4, dont le poids total est proche du giga. Utilisez le logiciel Winrar (téléchargeable sur www.rablab.com) afin d'ouvrir tous les .pk4, et placez leur contenu dans le même répertoire. Vous vous retrouvez alors avec plein de nouveaux dossiers. Effacez maintenant les .pk4. Ensuite, utilisez le bloc-notes pour ouvrir le fichier DoomConfig.cfg, qui se trouve également dans le répertoire /base. Cherchez la ligne : « seta image_cacheMegs "20" », et remplacez le "20" par 96. Attention, cette manipulation a deux inconvénients. Dans le jeu, le PDA est en anglais, et vous pouvez dire au revoir au multijoueur…


Agacé par les temps de chargement de Doom 3 ? Décompressez les .pk4 !

Le Best-of du courrier



LA QUESTION
Half-Life 2 vous fait peur !



Non, vous n'êtes pas du tout monomaniaques ! Mais il est vrai que l'on retrouve *« Mon PC sera-t-il assez puissant pour faire tourner* Half-Life 2 » dans plus de la moitié des courriers que vous nous adressez ! Voici donc les configs minimales et conseillées par Valve. Au minimum : CPU 1,2 GHz, 256 Mo Ram et une carte graphique DirectX 7. Pour jouer plus confortablement : CPU 2,4 GHz, 512 Mo Ram et une carte graphique DirectX 9.

1 Les PC Alienware ont l'air formidables ! J'adore leur look ! Me conseillez-vous d'en acheter un ou juste de changer le boîtier de mon PC ?
Avec un peu de patience, tu pourras te monter une tour qui te plaît vraiment. On trouve des boîtiers transparents, des tubes de néon, des ventilateurs lumineux, et même des vis aux formes originales !

2 Je voudrais savoir si ma Radeon 9600 peut être reliée à ma télé ? Je veux me servir de mon PC pour lire les DVD...
Oui ! Ces cartes graphiques sont équipées d'une sortie vidéo, au format S-VHS. Il suffit d'acheter le cordon, et d'activer la sortie dans les drivers !

3 Je possède une Radeon 7500, et je compte investir dans une Radeon 9800 Pro. Cependant, j'hésite, j'ai eu tellement de problèmes de drivers avec ma carte graphique...
ATI a fait de très gros efforts côté drivers, et ils sont maintenant tout aussi stables que les pilotes nVIDIA... Si ce n'est plus !

4 Je désire m'équiper d'un écran TFT. Je regrette que vous n'ayez jamais consacré de dossier sur les moniteurs car il s'agit là d'un périphérique essentiel, dans la composition d'un ordinateur...
Plusieurs écrans LCD ont été testés dans notre numéro 80. La technologie est (enfin) mature : tu trouveras de plus en plus de tests de moniteurs dans *PC Jeux*. Promis !

5 Est-ce normal, avec une connexion 1024, d'avoir autant de ping q'une personne ayant du 512 ?
Eh oui ! Le ping et la bande passante ne sont pas liés. Certains fournisseurs d'accès proposent une option permettant d'avoir un meilleur ping. Renseigne-toi auprès du service technique !

6 Une question simple : je voudrais le top 5 des cartes graphiques du moment. Merci.
Chez nVIDIA, les plus rapides sont : la GeForce 6800 GT et la GeForce 6800 Ultra. Chez ATI : les Radeon X800 Pro, Radeon X800 XT, Radeon X800 XT PE. À noter : les 6800 Ultra et les X800 XT PE semblent très difficiles à trouver, les fabricants ayant du mal à s'approvisionner en chipsets...

FAIS-LE... COMME UN PRO !

Changer de disque dur

TRÈS FACILE

PROBLÈME **Je n'ai plus assez de place pour installer mes jeux !**
REMÈDE **Installer un nouveau disque dur.**
RESULTAT **des tonnes de gigas supplémentaires.**

Installer un nouveau disque dur est une chose très facile, à partir du moment où l'on a compris la notion de maître et d'esclave. Le principe est simple : les ports IDE d'une carte mère permettent de connecter deux périphériques à la fois. Afin d'être correctement reconnus par le système, ces périphériques doivent être différenciés. Deux maîtres ne peuvent pas cohabiter, de même que deux esclaves ! Sur la notice de votre nouveau disque dur, ainsi que sur le produit lui-même, vous trouverez un schéma qui permet de comprendre comment le configurer. Pour cela, il faut utiliser un cavalier (une petite pièce en plastique), fourni par le constructeur, que l'on positionnera sur la façade arrière. Ensuite, il suffit de relier la nappe IDE ainsi que le câble d'alimentation. Positionnez maintenant le disque dur à l'intérieur de la tour, et fixez-le solidement avec des vis. Redémarrez votre ordinateur. Votre nouveau périphérique est reconnu par Windows. Formatez-le, et... ça marche !



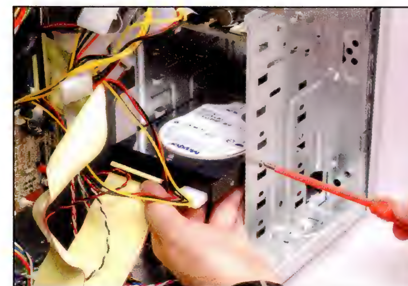
1 Positionnez le cavalier afin de configurer le disque dur en mode maître ou esclave. La notice indique le bon branchement.



2 Reliez ensuite le connecteur d'alimentation. Vérifiez avant tout que vous avez bien débranché la prise électrique de votre PC !



3 Connectez ensuite la nappe IDE. Surtout, ne forcez rien : des détrompeurs permettent d'éviter les mauvais branchements.

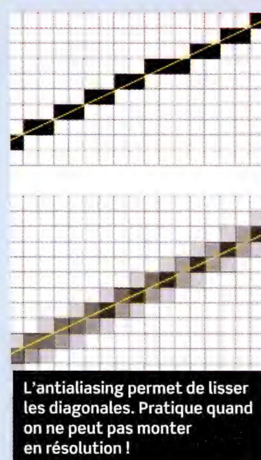


4 Il ne vous reste plus qu'à mettre le disque dur dans la tour. Fixez-le solidement avec des vis : il ne doit pas bouger !

TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

SUR L'ANTIALIASING

Ce terme particulièrement barbare, qui se traduit en français par « anticrénelage », est une option de filtrage disponible depuis plusieurs années sur les cartes graphiques. Exemple : lorsque vous jouez en 800x600, les diagonales n'en sont jamais vraiment. Elles ne sont pas rectilignes et ont le plus souvent l'air d'escaliers. Lorsqu'on monte en résolution, le problème disparaît. L'anticrénelage permet en fait de lisser les diagonales ! La carte graphique effectue des calculs plus ou moins complexes afin d'éliminer cet artefact. Cela demande bien entendu une carte puissante, mais améliore considérablement le confort visuel. Cet anticrénelage, on peut l'activer directement dans la plupart des jeux, en allant dans les options graphiques. Il est également possible de l'activer en se rendant dans les paramètres avancés de la carte graphique.



L'antialiasing permet de lisser les diagonales. Pratique quand on ne peut pas monter en résolution !

ARMÉ POUR JOUER !

Le point sur les meilleurs composants du moment, classés par prix.

PROCESSEUR

HAUT DE GAMME — ATHLON 64 3500+
Environ 375 € AMD
www.amd.com
08 00 90 86 21

Véritable condensé de technologies, l'Athlon 64 3500+ offre des performances bluffantes dans les jeux. Attention : Socket 939.

MILIEU DE GAMME — PENTIUM 4 3C
Environ 220 € Intel
www.intel.com
01 58 87 71 71

Que les prix ont baissé ! Autrefois commercialisé plus de 500 €, ce processeur a vu son prix fondre comme neige au soleil.

ENTRÉE DE GAMME — SEMPRON 2600+
Environ 90 € AMD
www.amd.com
08 00 90 86 21

Arrivée des processeurs Sempron, performants et pas chers, dont le but est de concurrencer le Celeron vieillissant d'Intel.

CARTE MÈRE

HAUT DE GAMME — K8N NEO 2 PLATINUM WIFI EDITION
Environ 210 € MSI
www.msi-computer.fr
Fax : 01 64 76 49 48

Il ne lui manque rien ! Quatre emplacements mémoire, du FireWire, du Wifi et, surtout, l'excellent chipset nForce 3 250 !

MILIEU DE GAMME — P4P800 DELUXE
Environ 125 € Asus
France.asus.com
01 64 73 30 40

Le meilleur chipset pour Pentium 4, entouré de toutes les connexions nécessaires ! Il s'agit de l'un des best-sellers d'Asus.

ENTRÉE DE GAMME — A7N8X-X
Environ 70 € Asus
france.asus.com
01 64 73 30 40

Le chipset nForce 2 dans sa version plus basique. L'A7N8X et ses dérivés sont des valeurs très sûres... et pas chères !

CARTE GRAPHIQUE

HAUT DE GAMME — A400 ULTRA TDH
Environ 650 € Leadtek
www.leadtek.com.tw
08 25 88 80 08

Les 6800 Ultra offrent des performances ébouriffantes. Très silencieuse, cette carte Leadtek propose un joli bundle. **PCJ 77, 95%**

MILIEU DE GAMME — XR98-C3
Environ 219 € Powercolor
www.powercolor.com.tw
01 64 76 28 88

Dans sa version 128 Mo, la 9800 Pro propose de très bonnes performances et ne devrait pas avoir peur de *Half-Life 2*... **PCJ 65, 92%**

ENTRÉE DE GAMME — VERTO 5900XT
Environ 200 € PNY
www.pny-europe.com
05 56 13 75 75

En attendant les déclinaisons AGP du GeForce 6600 GT, les 5900XT sont les meilleures cartes d'entrée de gamme du moment. **PCJ 75, 91%**

ENCEINTES

HAUT DE GAMME — GIGAWORKS S750
Environ 450 € Creative
fr.europe.creative.com
+353 1 43 33 220

Attention, ça décoiffe ! Cet ensemble 7.1 très puissant est capable de sonoriser une pièce de très grande taille ! **Non testées**

MILIEU DE GAMME — INSPIRE 5.1 5500
Environ 170 € Creative
fr.europe.creative.com
+353 1 43 33 220

Plus toutes jeunes, les Inspire 5500 n'en sont pas moins de grande qualité. Une solution idéale pour découvrir le son 5.1. **Non testées**

ENTRÉE DE GAMME — VS3151S
Environ 100 € Altec Lansing
www.altecmm.com
01 56 47 04 70

Notre coup de cœur du mois ! Ces enceintes offrent un rapport qualité/prix tout simplement excellent. **PCJ 81, 90%**

CARTE SON

HAUT DE GAMME — AUDIGY 2 ZS
Environ 90 € Creative
fr.europe.creative.com
+353 1 43 33 220

Deux ans d'existence, et toujours au top ! Elle gère le son 7.1, lit le DTS, le Dolby Digital EX... et n'a aucune concurrente ! **PCJ 59, 91%**

MILIEU DE GAMME — AUDIGY LS
Environ 75 € Creative
fr.europe.creative.com
+353 1 43 33 220

Parfait complément de votre ensemble 5.1, l'Audigy 2 LS supporte l'EAX 2.0, l'EAX Advanced HD et le décodage Dolby Digital. **Non testée**

ENTRÉE DE GAMME — CHIPSET INTÉGRÉ À LA CARTE MÈRE
Prix compris dans la carte mère Realtek
www.realtek.com.tw

Si vous souhaitez économiser vos deniers, dispensez-vous d'une carte son en PCI ! Le chipset Realtek fera l'affaire. **Non testée**

POURQUOI PAS ?

IPOD MINI
Environ 280 € Apple
www.apple.com/ipodmini
08 00 04 60 46

4 Go de MP3 dans 109 g, c'est le concept iPod mini. On adore son look, son interface et la qualité du son. Indispensable.

QUELLE CONFIGURATION ?

HAUT DE GAMME
Terriblement puissant, ce PC vous permettra de faire tourner n'importe quel jeu actuel avec les détails à fond.

MILIEU DE GAMME
Il s'agit du meilleur rapport qualité/prix du moment. Une vraie machine de joueur, évolutive et puissante.

ENTRÉE DE GAMME
Le meilleur du moins cher ! Ce PC vous proposera de très bonnes performances dans les jeux actuels, sans dépenser trop.

LES PRIX

Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiqués lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés vers le 25 du mois.

CD & DVD

Ce mois-ci

› **12** démos jouables
› **12** vidéos des meilleurs jeux de fin d'année
› **2** mods
› **3** galeries étonnantes
› **4,5 Go de fun !**



MODE D'EMPLOI

› Insérez le CD dans votre lecteur de CD-Rom et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du CD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\lanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur CD-Rom).

› **Si vous décelez un problème avec le CD, renvoyez-le à l'adresse suivante : PC Jeux service CD-Rom 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.**

DVD CONTRE CD



1 DVD = 6,42 CD !

Les démos et autres « bonus »que nous voulons vous faire découvrir sont de plus en plus gros. Pour cette raison, les CD ne suffisent plus et le DVD s'impose comme le seul choix possible.

Ce qu'il y a en plus sur l'édition DVD :

+ **10** démos jouables
+ **10** vidéos
+ **2** mods et bonus
+ **6** outils

CD & DVD

ARX FATALIS

JEU COMPLET !

DE QUOI S'AGIT-IL ?

En cadeau ce mois-ci, un jeu de rôle et d'aventure qui plonge le joueur dans un monde fantastique souterrain extrêmement dense. À l'image du système de *Black & White,* une interface simple et claire vous permet, entre autres, de lancer vos sorts en dessinant des runes à l'écran. Votre but est simple, réduire à néant le culte d'Akbaa, dieu de la Destruction et du Chaos, et empêcher ainsi son retour dans le monde physique. Si le joueur échoue, le démon écrasera Arx sous son règne de terreur et de sang. Le joueur, prenant la peau du héros potentiel, combat dans une vaste forteresse souterraine, en utilisant des gourdins de bois, des épées, des lances... et de nombreux artefacts magiques, afin de se protéger de la menace de multiples créatures souterraines (Gobelins, Trolls, Hommes-rats et autres créatures vicieuses). L'accumulation de points d'expérience permet au joueur d'entraîner son héros et de le former dans la direction qu'il souhaite. Bonne chance dans les souterrains d'Arx, ami lecteur !





Les possibilités offertes sont impressionnantes.

À RETENIR

Développeur Arkanes Studio
Éditeur Jowood
Nécessite 500 MHz, 128 Mo Ram, carte graphique 32 Mo

CD & DVD

SUPERPOWER 2

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Devenez le maître du monde par tous les moyens possibles. Dans cette simulation de géopolitique, vous pouvez corrompre, envahir, guerroyer, espionner... Assujettir économiquement d'autres pays devient d'ailleurs rapidement une seconde nature. Bref, tout ce qui fait le charme des relations internationales est à votre disposition pour asseoir votre pérennité et, qui sait, arriver, à terme, à dominer le monde. Peut-être pas vraiment graphique, ni très beau, ce jeu n'en est pas moins passionnant.



Tout se passe sur cet écran.

BUT DE LA DÉMO

Vous devez ici réunifier les anciennes républiques d'URSS. En tant que dirigeant de la république de Russie, il va falloir vous y prendre de façon autoritaire et militaire plutôt que compter sur d'éventuels sentiments nostalgiques.

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› N'hésitez pas à former une énorme armée, comme à la bonne époque, serait-on tenté de dire, avant d'envahir et d'annexer les anciennes républiques satellites.

À RETENIR

Développeur Golemlabs
Éditeur Dreamcatcher **Nécessite** 933 MHz, 256 Mo Ram, carte graphique 64 Mo

COMMANDES Tout se passe à la souris, en cliquant sur les différents menus et icônes.

CD & DVD

WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Cette démo offre encore une chance d'essayer le superbe jeu de stratégie en temps réel signé Epic. Elle vous permet de tester en mode escarmouche l'intégralité des races disponibles du jeu. Mais aussi de faire quelques niveaux de la campagne originale du jeu pendant lesquels vous incarnerez les terribles Bloodraven Marines.


Essayez le meilleur jeu de stratégie du moment.

BUT DE LA DÉMO

Cette démo va vous montrer le rythme étonnant d'une partie de *Dawn of War*. Très différent de tout ce que vous avez pu croiser jusqu'à présent, ce jeu reflète plus une guerre de position qu'un concours de rapidité au clic et à la production d'unité, comme c'est souvent le cas sur d'autres jeux de ce type.

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› Ne perdez pas de temps et, une fois acquise une portion de territoire, défendez-la !
› N'hésitez pas à construire des canons et autres défenses, ainsi que de l'artillerie : c'est le gros avantage du camp humain. › N'oubliez pas non plus de mettre vos troupes à couvert, notamment dans les trous d'obus, le bonus conféré en défense est loin d'être négligeable.

À RETENIR

Développeur Relic Entertainment
Éditeur THQ **Nécessite** 1 GHz, 128 Mo Ram, carte vidéo 32 Mo compatible Direct X 9.0b

COMMANDES Tout se passe à la souris ■ **Clic gauche** sélectionner les unités ■ **Clic droit** donner un ordre (suivant le contexte)

CD & DVD

ARMIES OF EXIGO

DE QUOI S'AGIT-IL ?

En démo, rien que pour vous, le tout dernier jeu de stratégie de la maison Electronic Arts. Une réalisation impeccable, qui ne manquera pas de mettre votre machine à genoux si elle n'a pas été upgradée depuis longtemps. Des mécanismes de jeu très classiques font d'*Armies of Exigo* non pas un incontournable, mais un second choix sympathique. Reste à savoir si la communauté prendra et si les adversaires seront suffisants pour alimenter de belles parties en multijoueur, le point fort du jeu.


Vous découvrirez des magies aux effets surprenants.

BUT DE LA DÉMO

Cette démo va vous permettre, à la tête des armées de l'Empire humain, de participer à une bataille contre les terribles Hommes-bêtes. Réussirez-vous à briser les sceaux d'entrée dans les catacombes et à défaire votre ennemi ? L'avenir nous le dira...

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› Préservez au maximum vos unités pour leur permettre de faire des niveaux et d'être plus efficaces. C'est là un des secrets d'une victoire facile.

À RETENIR

Développeur Black Hole Entertainment
Éditeur Electronic Arts **Nécessite** 1,2 GHz, 512 Mo Ram, carte graphique 64 Mo

COMMANDES Tout se passe à la souris ■ **Clic gauche** sélectionner les unités ■ **Clic droit** donner un ordre (suivant le contexte)

ET AUSSI...

Plus que de simples démos !

+ 2 mods

Ce mois-ci, si vous avez la boîte d'*Unreal Tournament 2004*, vous allez être aux anges avec les deux mods que nous vous proposons. *Clone Bandits* fera le régal de vos amis lors des interminables soirées de boucherie en LAN. Quant à *Damnation*, ce mod solo vous entraînera dans un univers Steampunk franchement bien vu.


GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉ
Clone Bandits : difficile de faire plus délirant.

+ 12 vidéos

L'intégralité des *Splinter Cell Chaos Theory*, les vidéos détaillant le gameplay de *Prince of Persia*, et aussi les quatre meilleures vidéos de *HL2* que nous avons pu dégoter.


ATTENTION LES YEUX !
Prince of Persia : un épisode bien plus sombre.

+ En bonus !


MISE À JOUR
Panzer : grâce au patch, les bugs disparaissent.

› **Les derniers patchs**
Codename Panzers : Phase One, Doom 3 et Gang Land. Des fois que vous n'ayez pas suivi tout cela sur le Net.
› **Les tips et astuces**
Pour Sims 2 et Codename Panzers : Phase One.
› **Les Flagrants Délires**

Détail complet au dos des disques

Le contenu de cette page est basé sur l'édition DVD. Le contenu du CD est limité par la capacité du support.

LA BOÎTE À OUTILS

Les softs essentiels

Applications

Match-making ....X-Fire
ACDSee 6.0.3 ....ACD Sytems
Adobe Reader 6.0 ....Adobe
Nero 6.3 ....Nero

Optimisation

Drivers de carte vidéo ..Radeon, nVIDIA

Sécurité

Ad-Aware SE personal 1.04 ....Lavasoft
Spybot 1.3 ....Patrick M. Kolla
Média
Winamp 5.05 ....NullSoft
Winrar 3.30 ....Rarlab
Winzip 9.0 ....Winzip Computing
Trillian Basic 0.74 ....Cerulean Studios
DivX Codec 5.21 ....DivX

AVERTISSEMENT

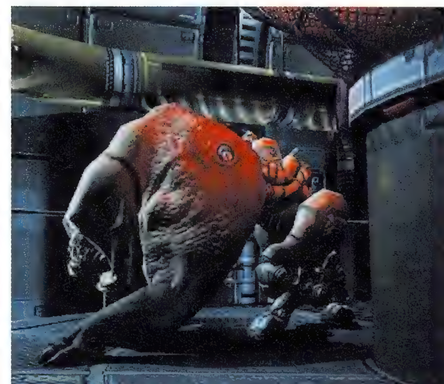
A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

CD & DVD

DOOM 3

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Une démo qui ne se contentera pas de vous mettre à genoux, mais qui mettra aussi votre machine, quelle qu'elle soit, sur les rotules tant ce jeu est techniquement impressionnant, et donc gourmand. Oubliez les Bench et autres gadgets. Pour tester votre configuration, rien ne vaut une petite installation de cette démo qui, en prime, vous donnera des sueurs froides.



BUT DE LA DÉMO

Vous allez découvrir ce qui fait l'essentiel du jeu : à savoir une petite balade dans les couloirs glauques d'une station martienne, repeints avec les tripes de vos collègues. C'est un peu mal tenu, mais très agréable pour se détendre après une dure journée de travail.


Préparez-vous à connaître l'horreur.

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› Veillez à bien repérer vos ennemis à la lampe torche et n'hésitez pas à arroser une zone quand vous n'êtes pas sûr de vous. Avec un peu de bol, les méchants recevront quelques pruneaux bien sentis.

À RETENIR

Développeur ID Software
Éditeur Activision **Nécessite** 1,5 GHz, 512 Mo Ram, carte vidéo 64 Mo

COMMANDES Le jeu se joue, comme tous les FPS, à la souris pour la vue et au clavier pour les déplacements et les actions. Vous pouvez entièrement paramétrer les touches en sélectionnant les options du jeu.

CD & DVD

MORTYR 2

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Il y a quelques années, des développeurs polonais nous avaient gratifiés d'un FPS sorti de nulle part, *Mortyr*, gorgé de soldats du IIIe Reich en grand uniforme. Les prémices de *Return To Castle Wolfenstein*, toutes proportions gardées. C'est vrai que, techniquement, *Mortyr* n'est peut-être pas du tout dernier cri, mais côté fun et baston, cela y va fort !


Cassez du nazi dans cette démo.

BUT DE LA DÉMO

Vous allez pouvoir tester quelques-uns des niveaux du jeu complet, tous très vastes. Il s'agit là de la spécificité de *Mortyr*, qui vous déverse sur la tête quantité de cibles potentielles, mais surtout vous laisse vaquer à votre guise dans ces grands espaces.

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› N'hésitez pas à mitrailler à tout va : le secret est dans le positionnement.
› Ne laissez pas trop d'espace non visité dans votre dos, la mort surgit souvent par-derrière !

À RETENIR

Développeur Mirage Interactive
Éditeur Cenega **Nécessite** 800 MHz, 128 Mo Ram, carte graphique 16 Mo

COMMANDES **Avancer** flèche haut ■ **Reculer** flèche bas ■ **Aller à gauche** flèche gauche ■ **Aller à droite** flèche droite ■ **Sauter** Clic droit de la souris ■ **Tirer** clic gauche de la souris ■ **Arme suivante** roulette ■ **Zoom** bouton central de la souris ■ **Se baisser** Ctrl gauche

CD & DVD

TOP SPIN

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Le renouveau du jeu de tennis sur PC se nomme *Top Spin*. Certes, au début, il est un peu difficile de varier les coups, mais la démo va remettre les pendules à l'heure. Une fois la raquette en main, vous n'aurez d'autres choix que de vous rendre à la raison : *Top Spin*, c'est de la balle !

BUT DE LA DÉMO

Cette démo vous offre quelques matchs, histoire de vous mettre l'eau à la bouche et de taper quelques balles avec les meilleurs joueurs pros du circuit ATP.

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› N'hésitez pas à passer entre les mains des entraîneurs pour varier votre panoplie de coups et surtout devenir meilleur dans ceux que vous maîtrisez.



Battrez-vous les plus grands champions ?

› Avoir un bon placement et lâcher ses coups au bon moment, c'est l'essentiel du jeu.

À RETENIR

Développeur PAM
Éditeur Atari **Nécessite** CPU 1,4 GHz, 128 Mo Ram, carte 64 Mo

COMMANDES Nous vous recommandons le pad, mais vous pouvez également vous essayer au clavier. Les commandes sont entièrement paramétrables dans la rubrique Option du jeu.

CD & DVD

BIOSFEAR

MMORPG BÊTA-TEST

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Adapté d'un jeu extrêmement populaire en Corée, *Biosfear* est un jeu de rôle en ligne à mi-chemin entre *Everquest* et *Diablo II*. D'*Everquest* on retrouve l'aspect massif des combats. Quant à *Diablo II*, son influence est indéniable lorsqu'on se lance dans la chasse aux points d'expérience. Les donjons et les monstres s'enchaînent, les commandes se résument à leur plus simple expression.

BUT DE LA DÉMO

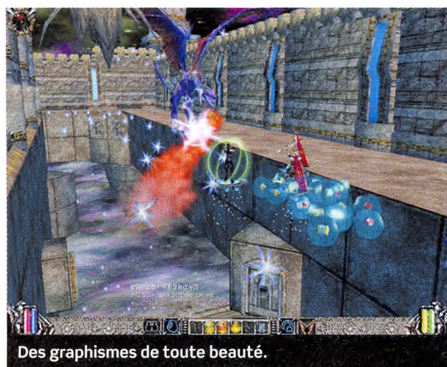
Participez au bêta-test de ce nouveau jeu de rôle en ligne et aidez ses développeurs à corriger les derniers bugs qui pourraient encore subsister. Rassurez-vous, la tâche devrait être facile puisque des milliers de joueurs se sont déjà inscrits sur le site : www.biosfear.fr

POUR ÊTRE PLUS EFFICACE

› N'hésitez pas à vous associer à d'autres joueurs. En effet, si les premiers niveaux ne posent pas de problème, la tâche se complique par la suite. Après tout, l'union fait la force, d'autant que le concept du jeu repose sur l'entraide entre joueurs. Ainsi, si vous jouez un guerrier, pensez à vous associer à des personnages capables de tirer à distance ou de soigner leurs alliés.

À RETENIR

Développeur Alchemic Dreams
Éditeur Tiscali Games
Nécessite connexion Internet (haut débit, de préférence) 300 MHz , 128 Mo Ram, carte vidéo 8 Mo


Des graphismes de toute beauté.


Des pouvoirs toujours plus impressionnants.

COMMANDES *Biosfear* se joue intégralement à la souris et au clavier. La totalité des touches est paramétrable dans l'écran Option du jeu.

DÉMO

Bêta-test

Guild Wars

› **DE QUOI S'AGIT-IL ?** Entre jeu de rôle et FPS, *Guild Wars* octroie l'expérience en combat contre d'autres joueurs ou en nettoyage de donjons. Les niveaux supplémentaires ouvrent de nouvelles compétences martiales ou magiques. Chaque joueur dispose de techniques de combat différentes. Il n'est possible d'emporter que quatre de ces compétences ou sorts. Que le joueur soit de niveau 5, 10 ou 20, quatre icônes seulement seront accessibles. À vous de faire vos combos.

› **À RETENIR**
Développeur NC Soft
Éditeur NC Soft **Nécessite** 800 MHz, 256 Mo Ram, carte 3D 32 Mo

CLASSIQUE

L'Histoire donne des leçons

Tribes

› **DE QUOI S'AGIT-IL ?** Avec *Tribes*, c'est un pan d'histoire du jeu vidéo qui se dévoile à vous. Il s'agit de l'un des premiers jeux entièrement dédiés au frag en multijoueur. Un régal en LAN Party ou sur le Net. Ce jeu a tout simplement posé les bases de titres plus évolués techniquement, comme le désormais célèbre *Planetside*.

› **POURQUOI L'AVOIR CHOISI ?** Mine de rien, le concept du jeu est toujours autant d'actualité. Prenez un moteur graphique plus performant, intégrez une belle histoire solo et vous obtenez un titre du genre *Tribes Vengeance* plus que convaincant.


JEU COMPLET


ESSAYEZ-LE

TRIBES : Un grand classique.

« TOTALEMENT HALLUCINANT »

LA BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU : LE TEST !

SPÉCIAL NOËL, UN NUMÉRO BOURRÉ DE SURPRISES !

TESTS

Half-Life 2
Men of Valor
Fire Department 2
Superpower 2
Football Manager 2005
Leisure Suit Larry



PREVIEWS

Splinter Cell
Chaos Theory
Imperial Glory
Ghost Recon 2
Ford Racing 3
Trackmania Sunrise



DOSSIER

Comme tous les mois, retrouvez notre dossier exclusif, qui vous fera découvrir les secrets des meilleurs jeux PC.

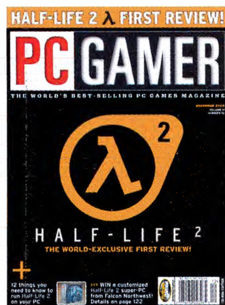
Le contenu du magazine est suceptible de changer en fonction de l'actualité.

PC JEUX LE LEADER MONDIAL DES MAGAZINES DE JEUX PC !

PC JEUX existe aussi au **ROYAUME-UNI,** en AUSTRALIE, **aux ÉTATS-UNIS,** en ESPAGNE, **en RUSSIE,** en SUÈDE, **en ITALIE,** en ISRAËL, **en MALAISIE**



ROYAUME-UNI



ÉTATS-UNIS



RUSSIE



MALAISIE



AUSTRALIE



ESPAGNE